平成11年3月1日(毎月1回1日発行) 第1巻第2号(通巻2号)

ファミ通ドリームキャスト

ファミ通 DC Dreamcast

SEGA Official Magazine

March 1999
550 yen
3





今夜もネットワークプレー!!

Here Comes The Network Age
ネットワークの時代なのか？

Sega Rally 2
セガラリー2

Sinki Sekai Evolution
神機世界エヴォリューション

Sonic Adventure
ソニックアドベンチャー

The Reality of Shenmue
現実の世界と『シェンムー～莎木～』

T1107873030550

PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 1999 雑誌07873-03

ファミ通 Dreamcast 1999. March 3
平成11年3月1日発行
発行人 浜村弘一 編集人 浜村弘一
発行 株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12
TEL03・5736・7111(大代表)
発売 株式会社アスキー
〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10
TEL03・5351・8111(大代表)
定価550円
本体524円

FAMITSU-Dreamcast SEGA Official Magazine March 1999 ASCII

平成11年3月1日(毎月1回1日発行)第1巻第2号

ファミ通ドリームキャスト

ファミ通 DC Dreamcast

SEGA Official Magazine

March 1999
550 yen
3



今夜もネットワークプレー!!

Here Comes The Network Age
ネットワークの時代なのか？

Segar Rally 2
セガラリー2

Sinki Sekai Evolution
神機世界エヴォリューション

Sonic Adventure
ソニックアドベンチャー

The Reality of Shenmue
現実の世界と『シェンムー～莎木～』


Dreamcast
それは、光輝く雪の中で。



夏休みを利用した2週間の北海道旅行。
純粋無垢な、それでいて芯の強い北の女の子たちとの出会い。
たくさんの思い出。そしてクライマックスの冬休み、
ホワイトイルミネーションの光に彩られた幻想的な街、雪の札幌での再会。
実在の観光スポットを舞台に広がる青春ラブストーリー。
かつてない新しいジャンル、トラベルコミュニケーション。
淡い気持ちは、熱い想いに変わる…。

広井王子プロデュース
ハドソン ドリームキャスト第一弾

3月発売予定

トラベルコミュニケーション　予価5,800円(税別)







HUDSON®


D2 -SHOCK!-
初回特典『Dの食卓2』体験ディスク付
opening movie,first scene,stewardes battle
snow mobile,sound file and more...

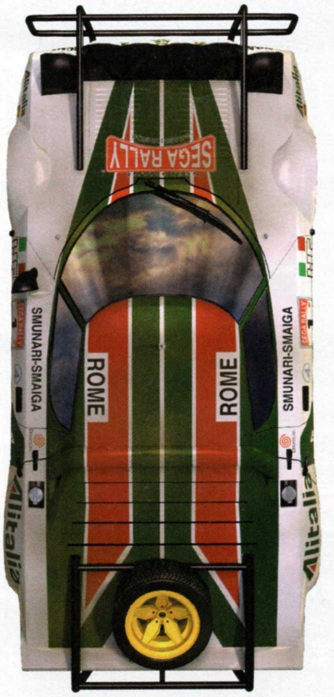


Dreamcast
リアルサウンド
～風のリグレット～
3.11 on sale.
4800 yen(not including tax)
ぷるぷるパック　ネットワーク　ビジュアルメモリー　対応
WARP Inc. Seizan bldg. 4F,2-12-28,kitaaoyama,minatoku,tokyo,japan
W
A
R
P.


Dreamcast
NEC
F川P 「の、の、のわんどぅあーこの広告は！」
羊博士 「何が？いいじゃん」
F川P 「いいわきゃないだろー」
羊博士 「しょうがないじゃん予算の都合で
1ぺーじに2つなんだから」
F川P 「普通上下に分けるとか左右で割るとか
するだろがっ！」
羊博士 「そんな普通じゃつまんない」
F川P 「普通でいいんだーーーーー！」
羊博士 「でも、もう遅いよ」
F川P 「こんなんが上にみられたらどうすんだ、
固い会社なんだから」
F川P 「載せられん事言うなーーー！
とにかく上から絶賛発売中！とロゴだけ
しっかりかぶせとくのだぁぁぁぁーーー」
あなたは何物なのか？
好きにすれば？
戦国CROSS
絶賛発売中
Advanced Action Role Playing Adventure
戦国TURB™
せんごくたーぶ
かわいくもシュールで不思議なTURB世界。
宇宙を放浪する孤独な少女じのちゃんが、
らいよん惑星で繰り広げる
「ねこ」VS「ひつじ」の壱百萬ポリゴン大合戦！
これがいいのだ。
©1998 NEC Home Electronics,Ltd. / qnep Co.,Ltd.
©1992 MASAO MASUTANI & YOKO KUROYANAGI
生物進化シミュレーションRPG
SEVENTHCROSS™
セヴンスクロス
ニューロテクノロジー*S.O.M[人工生命]と
ドリームキャストの画像表現が生み出す、
プレイヤーに委ねられた
「世界」と「進化」のサバイバル・・・。
*S.O.M (Self Organization Map) とは、T. コホネン氏の提唱している
自己組織型ニューラルネットワークであり、 主として一定型式のパタンの種類分けに用いられる。
©1998 NEC Home Electronics,Ltd.
希望小売価格　各5, 800円(税別)
Atypical Alchemists Associate™
お問い合わせ
NEC NECホームエレクトロニクス
エンターテイメント事業推進本部
TEL 03(3454)5111(大代表)
*ホームページで情報公開中
http://www.nehe-et.gr.jp/
Internet NO. 1101 （アイタイ）
ホームページへ簡単に番号だけでアクセスできる
インターネット番号を採用しています。
インターネット番号の詳細については
http://www.hatch.co.jp/へ
"Dreamcast"は、株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

ファミ通DC Dreamcast

COVER
Sega Rally 2:LANCIA STORATOS HF
AM12ⒸSEGA
Design:Mitsuko Sukegawa



3月号 MARCH

いろいろあったが、やっと待望の『SEGA RALLY 2』で遊べる。ゲーセンとは違って自分の車のセッティングも可能。学校、塾、仕事、家事、育児から開放された時間には、ネットワークプレーでかっ飛ばそう!!

発行　株式会社セガ・エンタープライゼス
〒144-8531　東京都大田区羽田1-2-12
☎03･5736･7111(大代表)
発売　株式会社アスキー
〒151-8024　東京都渋谷区代々木4-33-10
☎03･5351･8111(大代表)

FAMITSU DC CONTENTS

SPECIAL

PICK UP NEW RELEASE

GAME INDEX

※ゲーム名は日本語の読みの表記を優先しています。

ドリームキャスト

ネオジオポケット

COMING THE DREAM GAMES

SOFTWARE LINE UP

COMING SOON

We are DC Supporters

OTHERS

ネットワークの時代なのか？

THE FEATURE STORY

HERE COMES THE NETWORK AGE

昨年末に「ドリームキャストユーザーの約40パーセントが、インターネットに接続している」とセガは発表した。そして1999年のいま、ドリームキャストネットワーカーは増加の一途をたどりつつある。ドリームキャストで体験できる電子メールや通信対戦など、ネットワークの楽しみかたはいろいろあるが、パソコンのネットワークの世界はもう一歩先をいっている。僕たちには、まだまだ未知のネットワークの世界が待っている。ドリームキャストで未来にアクセスしてみよう。





P R O L O G U E

待ちに待った初の通信対戦ゲーム『セガラリー2』がついに発売された。これを機に、ネットワークは、ドリームキャスター（ドリームキャストユーザーのこと。ちなみにメガドライバーと同様に非公式）の必須のコミュニケーションの手段になることはまちがいないだろう。いっぽうドリームキャストのホームページは、日々交わされる異論、反論、意見、感想などあらゆる声が全国からよせられ、毎日大にぎわいだ。しかし、ネットワークの先輩であるパソコンでは、さらにいろいろな試みが日々行なわれ、パソコンユーザーは21世紀の生活を先取りしようとしている。そこで今回は、こうした先進的な試みをリポートし、セガを始めいろいろなメーカーがめざしているドリームキャストの新しい楽しみかたをキャッチして、そのなかからドリームキャスターの歩むべき近未来の姿を探ってみたい。

通信ゲームの時代がついにやってきた

（『セガラリー2』で本格的な通信ゲームの時代が到来した。セガは、これからどういう通信の展開を考えているのだろう。）

通信ゲームはこれから

DC 『セガラリー2』で通信対戦ゲームに対するユーザーの期待が高まっていますね。

島田 『セガラリー2』は、従来のゲームに通信機能を付加したわけですが、ユーザーのみなさんに、通信を利用した遊びの広がりというものを提供できたのではないかと思います。

パソコンの世界では、ほとんどのゲームが通信対応なんですよ。ご存じのように『DIABLO』とか『ウルティマオンライン』がヒットして、通信ゲームが広がったせいで、こうしたジャンルのゲームが、通信ゲームの主流になったわけです。

しかし、私たちは、通信対応の格闘ゲームとかレースゲームを、実現したいと思っていました。ですから、これまでパソコンでできなかったジャンルの通信ゲームを、ユーザーのみなさんに提供できたことが、何よりもうれしいですね。

DC ドリームキャストを使ってインターネットを楽しんでいるユーザーは、いまのところどのくらいいるんでしょうか？

島田 購入者の3割は超えているでしょうね。サターンでは、X-BANDで通信ゲームをやっていました。しかし、せいぜいインターネットの接続ができるくらいだったんです。

私たちは、それでは不十分だと思っていたので、今回ネットワーク環境を作るうえで私たちが提供できるものは何か、ということを考え、『ドリキャス』というサイトを立ち上げました。

このサイトを充実させないかぎり、私たちの目的は、達成できないと思うんです。

ですから『ドリキャス』上での展開を、私たちはひとつの柱にしていきたいと思っています。当面は、Webマガジン的な展開をしていきますが、それを今後どう発展させていくかが重要になってきます。

ラリー2のタイムラグは

DC 『セガラリー2』で通信対応ゲームの楽しみかたが、具体的にわかったというユーザーが多いと思うんですが。

島田 そうですね。『セガラリー2』で通信対戦を楽しむだけだったらX-BANDのころと変わらないですよね。それだけではなくて、ゲームのあとで『セガラリー2』のホームページを見て、何か情報をチェックする、というようなしかけを作っていきたいと考えています。

セガは、インターネット上でいろいろなサービスをしているので、「ぜひ見てください」と訴えかける仕組みを作っていくのが重要だと思います。

DC 『セガラリー2』では4人同時対戦ができますが、その際にタイムラグを心配するユーザーもいると思うのですが。

島田 タイムラグについては、電話線をつなぐことによるディレイというものを極力小さくしたシステムになっていますので、スタンドアローンで遊んでいる状況と同じくらいの感覚でプレーできると思います。

DC 『セガラリー2』の通信対戦は、1年間接続料が無料ということですが、かなり思い切ったサービスですね。

島田 極論になるかもしれませんが、いままでひとり用だったゲームがふたり用のゲームになったとたん価格が上がるのか、というとそうではない。そんな感覚でとらえていただきたいですね。

通信対戦のフィールドを提供する価値とはどの程度のものなのか、私たちも真剣に考えなくてはいけないので、第1弾ソフトの『セガラリー2』は、とにかく無料で楽しんでもらおう、ということにしたんです。

今後のネットワーク展開

DC ネットワーク事業開発室は、今後どのような展開を考えているんでしょうか？

島田 セガとユーザーのかたがダイレクトに情報をやりとりできるような環境を作っていきたいですね。できるだけ多くのユーザーをネットでつなげるためには、いろいろなメールサービス、情報サービスをどんどん提供していこうと思っています。

そのなかで、何か「新しい遊



しまだ・たかゆき
島田隆之

セガ・エンタープライゼス
コンシューマー事業統括本部
ネットワーク事業開発室室長

■**X-BAND**
セガサターンなどを使った通信サービス。ドリームキャストの通信サービスの先駆けともいえる。サターン版『セガラリーチャンピオンシップPLUS』にも対応。

■**ドリキャス**
ご存じドリームキャストの情報満載マガジンのこと。http://www.dricas.com/

■**Webマガジン**
インターネット上に作られた雑誌形式のホームページ。

■**タイムラグ**
データの転送速度によって起こる時間のズレ（遅れ）。

■**ディレイ**
データの転送の遅れ。

■**スタンドアローン**
ほかの機器と接続しないで単体で機能する機器のこと。たとえば、従来のゲーム機。

び」というようなものも提案していこうと考えています。

DC　今後セガもプロバイダーとして、会員数も増え、規模も大きくなっていきますね。

島田　当然そうなりますが、基本的に私たちは、接続を提供するだけのプロバイダーではないんですよ。ただ、低年齢層のユーザーのかたが、自分の意志で入れるようなプロバイダーがない場合を考えて、「ならばセガがその代わりをやりましょう」というだけなんです。

私たちは、できる限り多くのドリームキャストユーザーにネットワークライフを楽しんでいただきたいと思っています。

ですから、ネットワークそれ自体は、100万人くらいの会員規模に、耐えられるような設計にしてあります。

また、会員同士のコミュニティーとしてのサービスを充実させていきたいと思っています。

『あつまれ！ぐるぐる温泉』

DC　セガが今後リリースする通信ゲームの予定は？

島田　いろいろなジャンルのゲームを通信化していこうという検討はずっとしています。私たちは『あつまれ！　ぐるぐる温泉』というゲームを発表しましたが、これは麻雀やトランプといった定番ゲーム集です。ただ、ネットを通じてゲームをするだけではなく、チャットもできるんです。ですから、ふつうの定番ゲームよりも楽しいと思います。

サードパーティーのかたがたの9割以上が、通信を意識してゲームを作っているようですね。それを考えると、私たちのサポート体制もきちんと整備していきたいと考えています。

DC　今後、通信を使ったゲームが、主流になる日がくるのかもしれませんね。

島田　そうかもしれません。やはり、従来のゲームにはないおもしろさがありますよね。『セガラリー2』でも、スタンドアローンでプレーしていて、コンピューターのプレーヤーに追い抜かれても、そんなに気にはならないですけど、通信だと相手が人間ですから、追い抜かれるときの感覚が違いますね。

相手のテクニックが気になったりすると思うんですよ。「どうやったらあんなに速く走れるんだろう？」とかね。そのとき、画面に相手のプレーヤーのメッセージが入ったらどうなるだろうとか、相手の顔が見えたらどうなるのだろうとか、いろいろな状況が考えられますよ。

そうした通信ならではのおもしろさというのは、絶対にあると思うんですよ。

プレーヤー相互のコミュニケーションを発展させる場を提供してあげないと、コミュニケーション自体が育たないし、発展しない。チャットをしてる相手が、「どこかで会いたい」と言ったら、会える場所をネット上で提供してあげたい。そういうことをしながらネットワークの世界を広げていきたいんですよ。

通信を使うことによって、どういうゲームが本当におもしろくなるのか、私たちもまだ手探りの状態なんですよ。ですから、今後もいろいろなチャレンジをしていきたいと考えています。

■**プロバイダー**
インターネットとユーザーの間をつなぐインターネットへの接続業務を代行する会社。ユーザーから一定の料金を受け取り、インターネットにおける基本サービスを提供する。

SEGA通信ゲーム史

1989年	メガドライブを利用したホームバンキングの実験はじまる 通信対戦ができるメガドライブ対応のメガモデム発売
1990年	メガモデム対応『TEL・TELスタジアム』『TEL・TELまあじゃん』発売
1991年	セガ・日刊スポーツ・共同VANが共同で、メガドライブを利用したプロ野球のデータサービスをはじめる ゲーム図書館がスタートする 『ファンタシースターⅡ テキストアドベンチャー』『フリッキー』『ピラミッドマジック』などがプレーできた
1993年	全国23のCATV局とジョイントしたメガドライブゲームの配信サービス、セガ・チャンネルがはじまる 『ぷよぷよ』『コラムス』などがプレーできた
1996年	サターンでX-BANDを使った通信対戦サービスがはじまる

新ジャンル"つなゲー"、セガからいよいよ発売！

DC　ネットワークに対応した『あつまれ！　ぐるぐる温泉』というゲームを発売するそうですが、どんなゲームですか？

瓜生　ドリームキャストは、簡単にインターネットに接続できるという利点がありますよね。それを最大限に活かしたゲームです。麻雀やトランプなど、誰でも手軽に遊べるゲームを用意しました。でも、ただゲームで対戦するだけではおもしろくない。そこで、チャットしたり、オリジナル名刺を交換したりと、いろいろな人とコミュニケーションを取れる"場所"をつくってしまおうと、コンセプトは"温泉"ですから、のんびりとくつろいだ気分で遊んでもらえるとうれしいですね。

大原　温泉のある旅館に入ると、プレーヤーは浴衣に着替えるんです(笑)。

瓜生　待合室や伝言板などの情報交換の場では、みんなで温泉に入ることになりますし……(笑)。

大原　初めて旅館に来たときには、まず名前を決めて、似顔絵をつくります。これは、目や鼻、口といったパーツを組み合わせてつくるんですけど、このパーツの数がすごいんです。人間のほかに、動物やロボット系の顔もありますから、何百種類にもなります。

DC　何百種類のパーツデータともなると、かなりの容量になりませんか？

瓜生　すごいです(笑)。でも、ドリームキャストならギガ単位で情報を提供することが可能ですから。ほかの人と同じような顔になってしまう確率は、とても低いと思いますよ。

大原　チャット画面に似顔絵が表示されると、それだけで話が弾むと思うんです。その点では、パソコンのチャットより楽しめると思います。

瓜生　ただ、会話に夢中になりすぎて対戦に支障が出ると困りますよね。だから、いちどに発言できる文字数には制限を設けることにしました。

DC　キーボードには対応していませんが、作業は面倒になりませんか？

瓜生　一般的に使われる言葉は、あらかじめ登録してあります。たとえば、コントローラーのAボタンを押すと、「こんにちは」と発言できたりしますし、自分の好きな言葉を登録したりもできます。この機能で、かなりラクに発言できるようになると思います。

DC　ゲームはどんな内容ですか？

瓜生　『7ならべ』や『ソリティア』といったトランプや麻雀などのテーブルゲームが主体です。地域ごとにルールが異なったりするゲームもありますから、ルールを選択することも可能です。もちろん"温泉ルール"もあります。

大原　いまは遊べるゲームが限られていますが、今後出すときはユーザーの意見を参考にして、ゲームの種類を増やしたいですね。

DC　旅館に入るときには、なにか特別な設定が必要なんですか？

瓜生　ドリームパスポートを使ってインターネットに登録したユーザーなら、パスワードなどの面倒な設定は必要ありません。名前や似顔絵といった、最低限の手続きは行ないますけど。

大原　簡単につながるので、「寝るまえに、ひと対戦するか」というカンジで遊んでほしいですね。



←瓜生貴士プロデューサー(右)と大原徹氏。



←ゲームより、似顔絵作成にハマるかも……。

ドリームキャストが海外で発売され外国のプレーヤーと遊べたらいい

（Windowsパソコン用ゲーム『エイジ オブ エンパイア』は、いま人気の戦略シミュレーションゲームだ。DCでぜひプレイしてみたい！）

いまも多くのネットゲーマーに支持されている『エイジ オブ エンパイア』の人気の秘密と、ネットワークゲームのおもしろさについて、マイクロソフトに聞いてみよう。

いま大人気のネットゲーム

DC　『エイジ オブ エンパイア』とは、どんなゲームですか？

高橋　プレーヤーがたくさんの市民に命令を与え、食料や木材などの資源を蓄え、農耕などで国力を上げていきます。国力が上がるごとに新しい建物や技術が使えるようになり、強い兵隊を作ってライバル国を攻め落とす、というようなゲームです。

DC　人物が細かいアニメで表現され、フィールドを歩きまわる様子は見ているだけでもあきませんね。

高橋　馬がブルブル震えていたりね（笑）。文化や歴史の要素があるということも人気の秘密でしょう。

中山　このゲームはリアルタイムで進行します。これは、斬新なシステムだと思っています。

DC　パソコンユーザーのあいだでは、大人気のゲームですね。

中山　アメリカでは発売まえからかなり盛りあがっていました。日本でも期待していただきまして、1997年12月に発売しましたが、以来熱いご支持をいただいております。

中山　昨年の11月には追加データ集の『ザ ライズ オブ ローマ』を発売しましたが、これもよく売れまして、『エイジ オブ エンパイア』の人気を、再認識しましたね。

DC　どのくらいのセールスですか？

高橋　『エイジ オブ エンパイア』を持っているかたのうち、少なくとも3人にひとりが引き続き『ザ ライズ オブ ローマ』を購入されています。

DC　このゲームには、熱心なネットゲーマーが多いんですね。

中山　『ザ ライズ オブ ローマ』でさらに盛りあがったためか『エイジ オブ エンパイア』もまた売れはじめています。弊社のエンターテイメント向けソフトウェアとしては、看板ソフトFlightSimulatorシリーズに次ぐヒット作になっていますね。

パソコンならではのゲーム

DC　マイクロソフトといえば、堅いビジネスソフトメーカーというイメージが強いですが、ゲームソフトメーカーとしても歴史は長いですね。

中山　家庭でパソコンを使っていただくために、ゲームはとても重要な存在だと考えています。

DC　パソコンゲームで、ネットワーク対応のものが流行しはじめた理由は、何だと思いますか？

中山　当社のゲームソフトも『カートプレシジョンレーシング』、『アーバンアサルト』、『アウトウォーズ』など、ほとんどのタイトルがすでにネットワーク対応となっています。ネットワークに対応していないゲームもかつてはありました。ただ、その当時、すでにサターンやプレイステーションがあって、パソコンでそれと同じようなゲームを作っても仕方ないと考えました。そこで、パソコンゲームを作るにあたって、いくつかの特徴に配慮したんですよ。

ひとつはパソコンの場合、周辺機器が豊富にあること。ジョイスティックでもいいしマウスもキーボードも使える。もうひとつは、大容量のデータを記憶できることです。

DC　テレビゲームに対しての決定的な優位性として、インターネットに注目したわけですね。

高橋　インターネットがこれだけ普及しましたから、コミュニケーションをする楽しさというのもゲームに必要です。今後弊社から出るゲームソフトは、すべてネットワーク対応になっていくでしょうね。

DC　ドリームキャストで『エイジ オブ エンパイア』は出ませんか？　戦略性もあって、しかもおもしろい。きっとユーザーは、こんなゲームを待っていると思うんですよ。

中山　残念ながらそういう話はまだありません。ドリームキャストが世界的に普及すれば、可能性はあるかもしれませんが……。

高橋　パソコンでのネットワーク対戦の楽しみといえば、海外の相手とも戦えるということが挙げられます。

DC　ドリームキャストが世界中で発売されたら、ネットワークゲームをきっかけに、もっと友達やライバルが増えるかもしれませんね。ユーザー代表としてお願いします。ぜひ発売を検討してくださいよ。

中山　そうですね。ネットワークゲームの楽しさを知ったら、そのまえにパソコンゲームをぜひどうぞ（笑）。

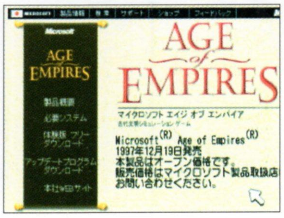


なかやま・けんじ
中山謙治
マイクロソフト　コンシューマ製品部課長

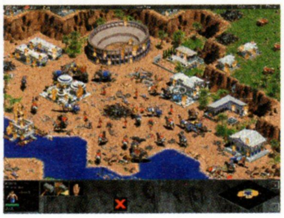


たかはし・かつし
高橋克之
マイクロソフト　コンシューマ製品部

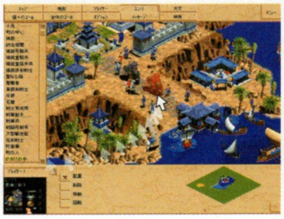
■『エイジオブエンパイア』



ホームページ。http://www.microsoft.com/japan/games/aoeexp/



Windows95/98/NT 4.0で動作する。ひとりプレイ（対コンピューター戦）もできる。



プレーヤーは歩兵、騎兵、戦車などからなる軍団を指揮して、ひとつの文明のリーダーとなって戦う。

■周辺機器

マイクロソフトでは、ゲーム用のコントローラーとして、振動装置付きジョイスティック（Force FeedBack Pro）も取り扱っている。

ドリームキャストでも発売したい 課題は通信料金です

ドリームキャスト参入も決定し、パソコン版『信長の野望Internet』が好調のコーエー。さて、ドリームキャスト版の発売はあるのか？

パソコンからテレビゲームにいたるまで『信長の野望』は、マシンの進化とともに成長してきたゲームだ。ドリームキャストに通信機能を搭載したとあれば『信長の野望 Internet』の移植を期待したいところだ。

『信長の野望』もネット対応

DC　パソコン雑誌のランキングを見ますと、『信長の野望Internet』は、発売直後から売れ行き好調ですね。

河井　10月からの2ヵ月ちょっとで、30000本弱を出荷しました。

DC　実際にネットワーク対戦をしている人はどのくらいですか？

河井　対戦相手を探すための『ロビー』というサーバーがあって、そこにアクセスする人が平日1日あたり5000人ほどいらっしゃいます。休日だと延べ10000人弱はいますね。

DC　盛りあがってますね。

河井　これからユーザーは、まだまだ増えますよ。いま、パソコン版では『三國志』を開発中ですから。

DC　コーエーのファンが続々とインターネット対戦に参加しているようですが、最大何人くらいまでアクセスが可能なんですか？

河井　サーバーにログインできる人数は無制限です。対戦相手が見つかった場合、どちらかのパソコンがホストになって、そこに参加者がインターネット経由で接続するというシステムになっています。

DC　みんなで同じサーバー上のゲームで遊ぶのではなくて、相手が見つかったら、あとはユーザー同士のパソコンを直結させるわけですね。

河井　そうです。ひとつのゲームで最大8人が参加できます。それに、LANやモデム直結での対戦もサポートしていますから、実際にどれだけの人が対戦ゲームをプレーしているかは、把握できませんね。

DC　でも、わざわざインターネット版を買って、ひとりだけで遊ぶという人は少ないでしょうから、やはり30000人はいるんでしょうね。ところで、対戦版は人間が敵役だから、思考ルーチンを作らずにすむ。だからこれまでのパッケージソフトに比べて、ゲーム制作が楽になったのではないかと思ってましたよ（笑）。

河井　違いますよ（笑）。インターネット版として開発するにあたり、ゲームバランスやシステムを大幅に見なおしましたから。

全国制覇した人がいる

DC　いままでの『信長』シリーズとかなり違いますね。コマンドは減ってポイント制も採用されました。

河井　これまでの『信長』シリーズでも、ひとつのマシンを交代で操作する対戦モードはついてました。で、みんなが全国制覇、つまり、最後のひとりをめざしていたんです。

DC　インターネット版で、領地の拡大や戦闘の勝敗によるポイント制を採用したのはなぜですか？

河井　短時間で勝敗が決まる仕組みが必要でした。『信長』シリーズは、プレー時間の長いゲームですし、交代してプレーすればさらに長くなる。それをインターネットでやったら、電話代やプロバイダーの接続料金がたいへんなことになってしまうので。

DC　結果的に、気軽に遊べるシンプルなシステムになったわけですね。『信長』シリーズのなかでも、インターネット版は初心者にも楽しめるゲームになっていると思います。

河井　とはいえ熱心なユーザーは、やってるみたいなんですよ。実際に全国制覇を達成した人がいますし。何時間かかったんでしょうね（笑）。

DC　ユーザーを代表してお願いします。ドリームキャスト版もぜひ作ってくださいよ！

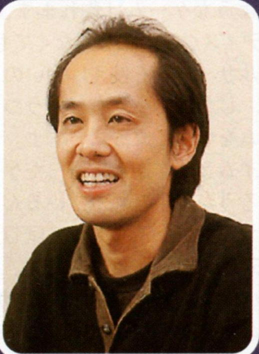
河井　まだ検討中なのですが、開発が決まれば、ファミ通DCさんに、すぐにお知らせしますよ。

DC　ドリームキャストでインターネットにつないでいる人が、ユーザーの4割いるんですから。海外でも発売を予定しているようですし。

河井　ユーザー数としては申し分ないのですが……。通信料金がまだ高いですね。アクションゲームみたいに、すぐ決着のつくゲームならいいんですけど。シミュレーションゲームは、じっくりやり込まないと。

DC　たしかに『信長』シリーズのようにプレー時間が長いゲームは、電話代がつらいですね。

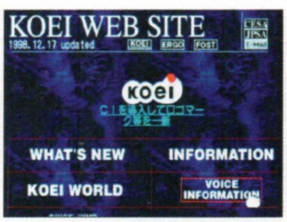
河井　かといって、すぐ決着がついてしまうような『信長の野望』は、だれも望んでいないでしょうし……。いろいろな問題をクリアできれば、ユーザーのみなさんに楽しんでいただけると思いますよ。



かわい・たかあき
河井孝晃
コーエーE&E事業部 ソフトウェア6部課長

パソコン版『信長の野望 Internet』の開発担当者。現在は次回作『三國志 Internet』に取り組んでいる。コーエーのネットワーク対戦ゲームのキーマンだ。

■コーエーホームページ



コーエーの最新情報はここでゲットできる。早速アクセスしてみよう。http://www.koei.co.jp/home.htm

■『信長の野望 Internet』



訓練所を設置すると兵力があがるなど、国力が視覚的にわかるようになっている。

■サーバー
ネットワーク・システムで、ほかのコンピューターにサービスを提供する根幹となるコンピューターのこと。

■ホスト
パーティーのホストと同じように、主催者という意味。マップの設定など、ゲームに関するさまざまな設定を行なうパソコンをホストマシンと呼び、そこにアクセスするユーザーを、ゲストと呼ぶ。

同時にプレーするからおもしろい 時間差があるから楽しい

パソコン版で人気のRPG『ルナティックドーン』のシリーズ3作目で、ついにネットワークゲームに参入するアートディンク。永浜社長に聞いてみた。

　いよいよネットワークゲームに参入するアートディンク。それも人気RPG『ルナティックドーン』の新作だという。はたしてどんな展開になるのだろうか、と興味はつきない。

日本には日本のRPGがある

DC　ゲームファンのあいだでは、つぎはネットワーク版だ、という噂が当然のように流れていましたが。

永浜　ベータ版テストは、弊社のホームページで公募したのですが、1000人の予定枠に6000人の応募が集まりました。それで、1500人にまで枠を広げたんですよ。

DC　『ウルティマ』がネット上で、盛りあがっているのと同時に、日本には『ルナティックドーン』がある。という暗黙の了解がユーザーのあいだにあったような気がします。

永浜　もともと『ルナティックドーン』は、ネットワークプレーに向いていましたからね。ご存じのように、とても自由度の高いRPGです。プレーヤーに、ああしろこうしろと強制しない。ゲームのなかの世界で自由に生きていればいい。基本的に、依頼を受けて、達成したら報酬をもらうというイベントがありますが、生きるために最低限しか働かなくてもいいし、依頼をこなして金儲けをしてもいい。依頼を受けて、ほったらかしでもいいんです。

DC　プレーヤーが、好きなように楽しめるわけですね。

永浜　ひとつの町で生涯を終えるか、世界中をくまなく冒険するか。そして善人にも悪人にもなれる。ただ、それをそのままオンライン版にしてもおもしろくない。「じゃあ、どうすれば、いままでのRPGとはひと味違うアートディンクらしいオンラインゲームになるのか」と、ずいぶん議論を重ねました。それでネットワークゲームのサーバーをやめよう、という結論になったんです。

DC　RPGは対戦ゲームと違って、みんなで同じサーバーの同じマップにアクセスしなければ、ゲームが成り立たないのではありませんか？

永浜　情報センターみたいなサーバーは用意しますが、そこにはマップはありません。マップは、ユーザーのパソコンのなかにあって、互いに訪問しあうというシステムになっています。ソフトをインストールしますと、それぞれユーザーのパソコンに、これまでの『ルナティックドーン』と同様、ランダムに世界が作られます。

　そんな自由な世界が、プレーヤーの数だけ存在するんです。そして、それぞれの世界にあるリンクゲートを通じて、ほかのプレーヤーの世界へ行けるようになっているんです。

DC　プレーヤーのパソコンが、少しずつサーバーとしての機能を分担し、機能するわけですね。

永浜　だからユーザーが増えるほど世界は広がります。自分の世界はエディットできますし、訪問者のためのシナリオも用意できますから、いごこちのいい世界には、たくさんの旅人が訪れるでしょう。

　プレーヤーは、他人が訪れるのを眺めていてもいいし、勝負を挑んでもいい。自分の世界をかえりみず、ひたすら放浪してもいいんです。開発者が細かな設定をしなかったとしても、世界は拡大して盛りあがってくれるわけです。同時にインターネットにつながっている人たちだけが、楽しさをわかち合えるんです。

DC　おもしろいシステムですね。

新たなネットゲームを

永浜　たとえて言うなら、相互リンクを張り合っているホームページみたいなものです。ただし、インターネットにアクセスしていないと世界を公開できない。同時につながってるプレーヤーどうししか、おもしろさを共有できません。

DC　今回はユーザーを代表して、ドリームキャスト版も作ってください！　とお願いしようと思ったのに、無理みたいですね。ぜひとも『ルナティックドーン』のネットワーク版を、実現してもらいたいんですけどね。

永浜　ドリームキャストでも技術的に似たようなゲームは作れますよ。ハードディスクを内臓してなくても、レンタルサーバーを使えばいいのですから。じつは、私たちはもうつぎのゲームを考えているんですよ。今度はタイムラグを逆手に取ったゲームを作ろうかな、と思っているんです。パソコンでは、まだまだ試したいアイデアがいっぱいあるんです。

DC　パソコンゲームもいいですが、ドリームキャストでも遊べるネットゲームをつくってください。



ながはま・たつろう
永浜達郎

アートディンク
代表取締役社長

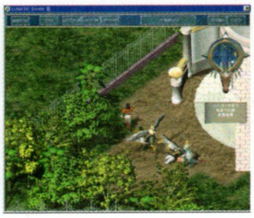
『ルナティックドーンⅢ』のプロデューサー。ゲーム会社社長でありながら、現役のゲームクリエイターでもある。『A列車で行こう』シリーズをはじめ、アートディンクでの多くの名作、秀作ソフトを手がけている。

■アートディンクホームページ



http://www.artdink.co.jp/

■『ルナティックドーン』



ストーリーもナビゲーションもない硬派RPG。パソコン版のほかに『Ⅲ』はPS版でプレーできる。

■ベータ版テスト
製品発売まえの試験運営のこと。ネットワークゲームでは、製品を発売するまえに、実際に多くの人に試してもらい、サーバーの負荷やシステムのチェックを行なう。無料で遊べるが、障害があったときは、じきに開発者に報告する義務がある。

■ネットワークゲームサーバー
ネットワークゲームで、プレーヤーが共有するマップやアイテムなどを集中管理するサーバー。たとえば、サーバーの容量が大きいほど、広大なマップが作れる。

■レンタルサーバー
ネットワーク上にあるハードディスクをレンタルし、ユーザーが個々に使うデータを保存しておくところ。

ネットワークを使った新しいゲームをお届けします

ネットワークゲームの将来性に着目して、この春NTTデータが参入する。これまでにない新しいネットワークゲームが実現するのか。

NTTデータといえば、おもに企業向けにコンピューターシステムを提供する会社である。今回は、その技術と環境を生かして、『ゲーマーズドリーム』という3000人も同時に入れる大規模なネットワークゲームのプロジェクトをスタートさせた。その第1弾のネットワークRPG『ダークアイズ』と参入したねらいを聞いてみた。

ネットゲームでの役割

DC　『ゲーマーズドリーム』とは何か教えてください。

平尾　簡単にいうと、ネットワークゲームのサーバーサイトとして、いろいろなネットワークゲームの運営を担当するプロジェクトのことです。『ダークアイズ』は1作目ですが、将来的にはクライアント＝サーバー型のゲームを数多く出していきたい、と考えています。そのために必要な技術や設備を提供し、データの管理を私たちが担当します。

トランプや囲碁将棋、ボードゲームもそうですが、もともとゲームは、人対人で遊ぶものでしたよね。ところが、コンピューターの普及によって、いつのまにか人対コンピューターで遊ぶものがゲームだという風潮になってしまいました。でも、コンピューターでいくらがんばっても、人間の思考力、駆け引きにはかなわないわけです。だったら人間どうしで遊ぼう、というのが、私たちのネットワークゲームに対する考えです。

DC　コンピューターを相手にするのではなく、人と人とのコミュニケーションを深めるためにネットワークを使おう、というわけですね。

平尾　クライアント＝サーバー型のネットワークゲームというのは、ネットワークの先にも、ネットワークの手前にもゲームソフトが存在して、それらが同期して動いて、初めて成立するというゲームです。

DC　データの種類はゲームですが、運営や管理の方法は、企業のネットワークと同じ仕組みですね。

平尾　私たちが得意とする技術がゲームをよりおもしろくできるのなら、私たちは、ゲーム会社にネットワークゲームの運営ノウハウを提供しよう、と考えているわけです。

真の勇者になるためには

DC　ネットワークゲームのおもしろさとは何でしょうか？

平尾　ネットワークゲームのおもしろさは、限られたものを奪い合うものと、リアルタイム性に富んだものにわけられると思います。

DC　そのおもしろさを具体化するためには、どんなゲームの展開が考えられるのでしょうか？

平尾　限られたものを奪い合う、という方向性は、たとえば『ドラゴンクエスト』のようなRPGで考えると、あれにはボスキャラがいますよね。それぞれのプレーヤーのソフトのなかにボスキャラがいて、主人公が来るのを待っているわけです。ところが、ネットワークゲームのRPGとなると、ボスキャラは1匹だけ。そのボスキャラを、何百万人というプレーヤーが、いっせいに追いかけて倒すことになるんです。ということは、勇者になれる人もたったひとりということです。ですから、真の勇者になるには、プレーヤーの努力が、これまでのゲーム以上に必要になってくるわけです。

DC　ボスキャラに遭遇するためには、ザコキャラと闘いながら、それと同時にライバルの足もひっぱらなければならないわけですね。

平尾　そうです。いろいろな戦略性や駆け引きも必要になってくるんです。もうひとつのリアルタイムという方向性は、たとえば、現実の世の中の事件とリンクしたアドベンチャーゲームという形で実現したら、きっとおもしろいものになるでしょうね。ニュースキャスター養成ゲームなら、そのゲームのなかで使用するニュースは本物の、日常的に流れているニュースでやるわけです。そういう、ネットワークゲームならではのリアルタイムなおもしろさを追求していったら、いままでにないゲームのおもしろさが出てくるんじゃないでしょうか。

DC　いまドリームキャストのユーザーのあいだでは、ネットゲームに対する期待が高まっていますが、ドリームキャストでのネットワークゲームを展開する予定はありますか？

平尾　私たちは、具体的な企画を形にするのが仕事ですので、もしおもしろいネットワークゲームのアイデアをお持ちのゲーム会社がありましたら、いつでも大歓迎しますよ。ドリームキャストなら、いろいろな展開も考えられるでしょうから。



ひらお・よしくに
平尾吉邦

NTTデータ
新世代情報サービス
事業推進部
ゲーマーズドリーム
プロジェクト

新しい有料データサービスの形を追求し、ゲーマーズドリームプロジェクトに参加。自らもゲームが好き。1番のお気に入りはもちろん『ダークアイズ』だ。



■『ダークアイズ』
同時に3千人がアクセスできるRPG。クライアントソフトの発売は、ネクステックから。
http://www.gamersdream.ne.jp/



惑星を分断する山脈の両側にいる、2種族の戦いと歴史を描く壮大なストーリーが展開される。奥深い舞台設定が、リアルさを演出する。

■**サーバーサイト**
サーバーを運営する場所。

■**クライアントソフト**
サーバーに接続して、データのやり取りをするためのコンピューターをクライアントというが、そのクライアントのためのソフトウェアのこと。データベースに接続するためのビジネスソフトを指すことが多いが、ネットワークゲームに接続するためのソフトも、広い意味では、クライアントソフトの仲間である。

■**サーバー＝クライアント型**
複数のクライアントからサーバーへデータを送信し、サーバーが一括して情報を処理するという仕組みのこと。

ここらでネット課金の仕組みも知っておこう

WebMoneyは、ドリームキャストユーザーが利用しているおなじみのセガ・プロバイダーの料金支払方法だ。ネットを利用する際の料金の支払いについて、もう少し詳しく知りたい。

WebMoneyについては、ドリームキャストとインターネットについて説明するときにいろいろな雑誌で説明されてきた。だが、これは、セガ・プロバイダー専用カードというわけではない。また、そのために生まれたカードでもないのである。僕達の身近な存在だけに、もう少しこのカードのことを詳しく知っておく必要がある。そこで、アイフォーへ行って聞いてみた。

WebMoneyのメリット

DC　まずは、WebMoneyとは何なのか、そのあたりから教えてください。

高津　簡単に言うと「インターネットでのいろいろな有料サービスを利用するためのプリペイドカード」となります。

プリペイドカードを採用したのは、インターネット上でもっとも頻繁に取引される金額というのが、5000円またはもう少し少額の決済ではないか、と考えたからです。そうすると、プリペイドカードの手軽さがイメージにピッタリだったんです。

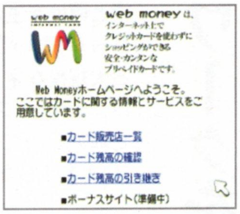
DC　インターネットでの買物代金の決済は、クレジットカードを利用したもの、郵便振込や宅配便の代金引き換え配達サービスなど、いろいろな方法が利用されているようですが……。

高津　クレジットカードと比べたときのWebMoneyのメリットは、匿名性ですね。個人認証の必要がまったくないですから、いちいち自分の個人情報を入力しなくても買物ができます。

クレジットカードだと、暗証番号を盗まれたり、クラックされたりする危険性がありますが、WebMoneyにはその心配がいっさいありません。たとえカードをなくしたとしても、額面までの損害でとどまります。

DC　インターネットでは、100円の占いコーナーなど、少額のサービスが多いですよね。

高津　WebMoneyは、システム上は10円から決済可能ですよ。



WebMoneyについての詳しい情報が知りたい人は、ここへ　http://www.webmoney.ne.jp/index-j.html

新しい決済手段として

DC　WebMoneyというシステムを開発した経緯は？

高津　弊社の看板商品であるパソコンソフトの流通を考えたとき、将来的にはインターネットでのダウンロード形式で販売されるだろうと考えました。そうすると、代金の決済方法はどうなるのだろう、という問題が出てきました。そこで、当初はクレジットカードを使えばいいと考えていたんですが、ソフトのバージョンアップやモジュール単位での販売などを考えると、1000円以下の料金を決済するのにもクレジットカードを使わなければならない、という現実的な問題にぶつかってしまったんです。

と同時に、ソフトをダウンロードして売るようになったら、全国に約20000万店あるパソコンショップでつぎに何を売ればいいのか、と考えました。プリペイドカードなら、たとえばソフトのパッケージと同じデザインにし、販促物としても使えて便利ではないか、と思いまして。

DC　その仕組みを整備するのはたいへんではなかったですか？

高津　まったく前例のないことでしたし、インターネットに詳しい人ほど、すべてをインターネットで解決できるのに、なぜお店に出かけてわざわざカードを買わなくちゃいけないんだ、と当然思いますよね。

でも、一般のユーザーにとっては、インターネットのなかですべてを完結させるよりも、お店でお金を払うというスタイルのほうがわかりやすいんです。今回セガ・プロバイダーに採用していただいたのは、そういうところが評価されたのではと思います。

DC　とはいえ、セガ・プロバイダーは4月まで無料になってしまいましたね。少々複雑な気持ちではないですか？

高津　そんなことはありません。セガ・プロバイダーは無料でも、WebMoneyの使い道はいろいろありますから。今のうちにドリームキャストのユーザーさんにも便利に使ってもらえるサービスを提供しようと思っています。

DC　具体的には何か決まっているんですか？

高津　たとえば、現在100ある加盟店を、4月までには200店舗に増やすとか、いろいろなサービスを検討しているところです。期待しててください。



たかつ・ゆういち
高津祐一

アイフォー
ウェブ・マネー事務局

旧社名はアスキー・サムシンググッド。平成11年1月1日と、1が4つならぶ日にちなんで、「I4(アイフォー)」と社名変更。WebMoneyなどのインターネット世代に向けた新製品を売り出している。

■プリペイドカード
テレホンカードやハイウェイカードのように、利用するたびに残高が減っていく代金前払いのカードのこと。

■クラック
悪意のあるネットユーザーに、暗証番号や個人情報を盗まれたり改ざんされてしまうこと。

■バージョンアップ
ソフトウェアの機能の一部を改良すること。パソコン用のビジネスソフトの場合、旧版をもっているユーザーは、バージョンアップ版を格安で購入できることが多い。

■モジュール単位での販売
ソフトウェア全体のうち、ユーザーに必要な部分だけを提供すること。たとえば、年賀状作成ソフトに含まれる「うさぎ関連のイラストだけ」というような特定のデータだけを販売すること。

インターネットの時代にショップはどうなる

ゲームをプレーするだけではなくネットワーク上でソフトを買入できる時代。ソフマップ・バーチャル・ストアにその実際とショップとの関係を聞いてみた。

インターネットでの商品の販売というと、遠方のお客さんへのサービスだと思いがちだが、ソフマップ・バーチャル・ストアの利用者は、意外なことに首都圏のユーザーが多いらしい。インターネットのショップには、どんなメリットがあるのか？

インターネットに対応

DC　バーチャル・ストアのオープンはいつですか？

大澤　1995年の12月8日です。

DC　その時期はWindows95が登場して、インターネットが急速に広まりましたね。

大澤　そうです。ソフマップは、パソコン関連の最先端の商品を扱っているので、インターネットでお店が開けるなら、とにかく早くやらなければ、ということで開店しました。そのとき商品数は、2000アイテムをそろえました。この業界では、いち早くインターネット・ショップを手がけたほうだと思います。

DC　それから何度もリニューアルを繰り返して、現在の姿になるわけですよね。

大澤　それから、'97年の7月には、お買い得情報をメールで流すサービスをはじめました。

DC　このメールにはどんな情報が掲載されたのですか？

大澤　弊社全34店共通の特売品ですとか、各店舗各フロアのお買い得情報ですね。これも当時は全国に同じメールを流していましたが、現在はエリアごとに編集しています。

DC　現在の読者数は？

大澤　6～70000万人ぐらいですね。

DC　特別に工夫しているところはありますか？

大澤　メール読者だけの優待販売商品を用意していることでしょうか。たとえば、各店舗で限定5個しかないというような。

24時間営業のショップ

DC　現在バーチャル・ストアの規模はどのくらいですか？

大澤　12000から13000アイテムをそろえていて、だいたい1ヵ月に400万ページビューです。

DC　1日に13万回以上閲覧されていることになりますね。売り上げはどのくらいですか？

大澤　詳しい数字は申しあげられませんが、好調なのはまちがいありません。それに、ここで値段を調べてからお店に行って買うというお客様もいらっしゃいますので。思ったよりも効果は大きいと思いますよ。

DC　全国に34店舗あると、バーチャル・ストアでなくても、お店に行けばいいと思いますが。

大澤　だから私たちも、どちらかというとショップのない地方からのアクセスが多いと思ったのです。ところが、実際は首都圏からのアクセスがいちばん多いんです。だいたい都道府県の人口比率と同じような割合になっています。年齢は、20代後半から30代の人が多いですね。

DC　首都圏からのアクセスが多い理由はなぜでしょう？

大澤　のんびりとショッピングするひまもない法人のユーザーさんも多いようです。仕事でパソコンを使う人たちですね。ソフマップ・バーチャル・ストアは、24時間営業してますから。コンビニ感覚でしょうね。

DC　インターネットでの買物は、具体的にどうやって行なわれているのでしょう？

大澤　検索機能でほしい商品を探して、見つけたら"Basket"ボタンを押します。ボタンを押すたびに画面下に購入予定品のリストが表示されます。選択が終わったら、"お買い上げ"ボタンを押し、お届け先と支払方法を選択して終わりです。だいたい7日間前後には到着します。

DC　支払方法はどうなっているのでしょうか？

大澤　クレジットカード、代金引換、銀行振込が使えます。

DC　インターネットショッピングのコツはありますか？

大澤　情報の更新時期を知っておくことでしょうね。当店では毎日何らかの更新をしていますが、火曜日と金曜日はかなり品ぞろえが入れかわります。その翌日がねらい目ですね。

DC　お店で買うのと、インターネットで買うのとでは、どちらがメリットがありますか？

大澤　むずかしい質問ですね。たとえば、お店では実際マシンに触れられますから、重さや質感について納得できるまで商品を選ぶことができます。その逆で、あらかじめほしいマシンの型番などが決まっているなら、インターネットのほうが手っ取り早いでしょう。商品によって、ケース・バイ・ケースですね。



おおさわ・けいこ
大澤恵子
ソフマップ
総合企画室広報担当

ソフマップでは、商品を安く売るだけではなく、時節に合わせた企画セールを実施している。2月4日までは、『学生応援セール』として、お買い得なセット商品を用意。また、ローンも0.9パーセントという低金利で優遇している。

■ソフマップ・バーチャル・ストア



http://www.sofmap.co.jp/

■アイテム
ゲーム用語では「便利な小道具」という意味だが、販売業では商品の種類のこと。

■ページビュー
そのホームページにアクセスした人の延べ人数。たとえば、400万ページビューといえば、400万回アクセスされているという意味である。

■検索機能
商品をジャンルやメーカー名で探し出す機能。いちいちリンクボタンを探していくよりも早く、目的の商品の情報を呼び出すことができる。

■代金引換
宅配便や郵便局の配達人が、荷物と引き換えに商品の代金を受け取るというサービス。受取人が代金を支払わないときは、配達されるべき荷物は送り主に返却される。

クレジット決済はどこまで進んでいるのか？

インターネットでの買い物はすでに実用化されている。ところが決済方法は多様だ。インターネット上での電子決済はどの程度進んでいるのだろう。

アコムが開発した『アコシス』という決済システムは、いわばインターネット専用の支払い方法だ。電子決済はどれほど便利なのか、インターネットでの取引は本当に安全なのか、素直な質問をぶつけてみた。

意外と安全なシステム

DC　電子決済は、とても便利だと思いますけど、ちょっと不安という人が多いですね。

秋元　そうですね。インターネットでのセキュリティ対策についてはいろいろなメディアで議論されていますが、それが逆効果なのかもしれません。

DC　あんなにセキュリティが話題になっていると、さぞかし危険なことだろうと思いますね。

秋元　しかし、セキュリティの話題が出るたびに、確実に進歩しているのですよ。

DC　アコシスの安全対策について教えてください。

秋元　利用者の保護という点では、普通のクレジットカードと比べものにならない対策を施しています。金額に関わらず、決済するたびにIDと暗証番号を確認していますし、物販で利用したときは、さらにメールで購入の意思を確認したうえで出荷して、それから決済されます。

DC　それでも不正に利用されてしまったら……。

秋元　たとえば、一般のクレジットカードは月ぎめで利用明細を発行しますが、アコシスでは利用都度メールで利用明細をお送りします。不正がみつかったらすぐにわかりますし、万が一私どものシステム上のセキュリティが原因だった場合は、代金はアコシスが負担します。

DC　安心しました。

秋元　まだ安心しちゃいけません（笑）。じつは、アコシスの場合、安心してご利用できる加盟店をそろえていますが、万が一購入した商品と違うものが届いたり、欠陥があったのに商品との交換がスムーズに行なわれていないということがあったとしても、アコシスでの注文があれば、アコシスが保証しています。



あきもと・いちろう
秋元一郎

アコム
物販営業本部
アコシス営業部
営業推進課長代理

どうやって利用する？

DC　ところで、利用方法はどうなっていますか？

秋元　まず、アコシスのホームページで入会手続きをしてください。セキュリティで保護されたページで電子メールアドレスと住所などを入力します。その情報に基づいた審査にパスすると、決済する金融機関を指定するための書類が郵送されますから、そこに記入して返送します。これで手続き完了です。

クレジットカードの場合と違うのは、カードが届く代わりに、利用可能をお知らせする電子メールが届くことくらいですね。

DC　いま加盟店はどのくらいあるんですか？

秋元　1月14日現在で578店舗です。あらゆる分野のお店を網羅していると思いますよ。

DC　ゲームも買えますか？

秋元　『セガ・めーる デ しょっぷ』も加盟店です。ほかに、プレイステーション用ソフトを買えるお店もあります。

DC　ほかには、どんなお店があるんでしょうか？

秋元　たいていのお店はそろっていますが、ユニークなものは、ボランティアの寄付金、個人支援者からの政治献金募集に使っていただいたこともあります。とにかくいろいろですね。

DC　実際にアクセスしたほうがよさそうですね。（実際に操作してみる）やってみると、意外に簡単なんですね。

秋元　電子決済とか、SSL、SETなど、専門用語でいろいろと説明されてしまうから、敷居が高いと思っている人もいらっしゃるでしょうけれど、やってみると「なあんだ」という感じです。

DC　ホームページを見ると、いろいろとイベントも用意されて、工夫されてますね。

秋元　弊社としましては、お買い物代金の3パーセントを手数料としていただくだけですから、まず加盟店の売上がアップしていただくことが大事です。季節に合わせたセールとか、いろいろなお買い得情報もひとめでわかるようにしています。

DC　買うだけではなく、自分でお店を開きたいという人も多いでしょうね。

秋元　おかげさまで申し込みが殺到しています。

DC　個人で商売したい場合も、お店として登録できますか？

秋元　お店として成り立っているページかどうか、弊社の基準を満たせば登録できます。ためしに、ぜひ一度ご覧ください。

■アコシスのホームページ



入会登録ページや、買い物できるページへのリンク、検索もできる。http://www.acosis.com/index.html

■電子マネー

お金の価値を電子データに置き換えて使えるようにしたもの。カードなどに金額情報を記録するものや、パソコンを使って決済できるものの2種類にわけられる。

■電子決済

モノやサービスの代金を、コンピューターを操作して受け渡しすること。オンラインショッピングでは、直接クレジットカードを入力する方法と、電子マネーを使う方法がある。アコシスも電子決済のひとつの手段だが、ほかにICカードに金額情報を記録するVISA cashや、今年の1月からはじまったJ-Devitなどがある。

■SSL

セキュア・ソケット・レイヤーの略。インターネットブラウザを通してデータを受け渡しするときに使われるセキュリティ技術。このシステムを利用するためには、SSLに対応したブラウザを使わなければならない。ちなみに現在のドリームキャストでは、SSL対応のページを見ることができない。

クレジットカード決済は安全なのだろうか

（インターネット通販を利用したいけれど、代金の支払いがめんどうくさい。クレジットカードを使いたいけれど、セキュリティが心配だ。そこで、JCBに新決済システムを聞いてみた。）

DC　インターネット上でのクレジットカード決済は、まだ不安だという人が多いと思うんですがJCBでは、その対策としてSETというシステムを導入していますよね。どんなものか教えてください。

北原　インターネット取り引きを利用する際、クレジットカードの番号を流してしまうと、他人に盗み見される危険性があり、不安を感じている人が多いのは事実です。

安全性の確保ということ観点からいろいろなシステムが考えられましたが、主流になっているセキュリティシステムというのが、SSLなんです。

SSLというのは、送信するカード番号などのデータを、単純に暗号化する仕組みのシステムのことなんです。

これによって、ネット上の通信販売は、電話で申し込むふつうの通販と同じくらい安全なものになりましたね。

しかし、暗号化をほどこすだけでは、クレジットカードの利用者が本人かどうか、あるいは注文先のお店が信用のおけるものかどうかという確認することはできません。

SETというのは、そういうところまでカバーする、確実なセキュリティシステムです。このシステムだと、電話やハガキで申し込む通信販売よりも、安全性は高くなっていると思います。

SETのポイントは、電子証明書を使用する点です。身分証明書のようなものですね。

これを取得する手順は、まず、電子ウォレットというソフトを電話で請求していただきます。入手したあと、貼付した操作方法にしたがって手続きを行なっていただければ、すぐに買い物ができるようになります。

櫻場　SETは、手続きをしてしまうとあとは簡単なんです。

SSLを使うと、買い物のたびにいちいちカード番号を打ち込まなければならないのですが、SETは、電子ウォレットソフトに会員番号を暗号化させて覚えさせ、商品を購入するときウォレットのボタンを押すだけで自動送信する仕組みになっているんです。

ですから、SETは、安全であるとともに、便利なシステムだということができますね。

北原　いま世界中で、SETを取り入れていこうという動きが活発になっています。世界中のインターネット上のショップが、SETを採用するようになってほしいですね。

DC　JCBが運営しているショッピングモール、J-Mallの利用状況はどうですか？

北原　これまで約30000人のお客様にご利用いただいております。セキュリティ面でのトラブルも、いまのところ1件もありませんし、安心してショッピングを楽しんでいただいています。

加盟店はどんどん増えていて、産地直送物店なども加わってきました。たとえば、キムチの専門店ですとか畳の専門店などおもしろいお店がたくさんあります。お歳暮の時期には、かなりの売り上げがあったので、これから食品のギフトに、力を入れていきたいと思っています。

DC　ネット上でのクレジットカード決済は、これからどうなっていくのでしょうか？

櫻場　既存の取引の決済ではいまだに、9割近くが現金ですけど、ネット通販ではいまのところ数10パーセントが、クレジットカード決済となってます。

このSETの登場により不安感が取り除かれれば、カード決済の比率は、ますます高くなっていくと思います。

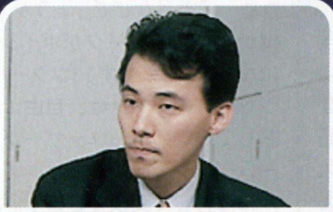
北原　ネット上の通販における代金決済は、いままで安全性に問題があったわけです。そういう状況では、市場はなかなか成熟しないと思うんですよ。

ですから、JCBとしては、何よりも安全であるということを前提にして、ネット通販の市場を拡大していきたいと考えています。そのためにSETを導入したというわけなんですよ。

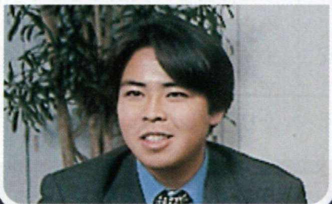
最近ネット上で商品を売るための基盤が、ようやくできたというところですね。J-Mallは、これからお客さまのニーズに応えるためにも参加ショップをもっと増やし、商品のアイテム数も増やしていこうと考えています。

ネット通販に対して、前向きに取り組んでいる企業も増えていますので、クレジットカード決済を利用した通販の世界は、2〜3年後に新しいショッピングのスタイルとして定着しているのではないでしょうか。

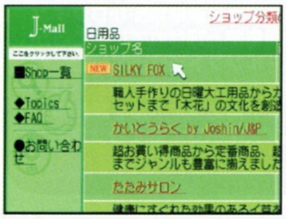
ドリームキャスト・ユーザーのみなさんにも、ぜひ利用していただきたいですね。



さくらば・まさのぶ／上
櫻場正信
JCB企画部部長代理経営企画グループ担当広報を担当している。



きたはら・はるひこ／下
北原治彦
JCB情報ネットワーク部EC推進・サービス開発グループJ-Mallの企画プロモーションを担当している。



■SET (Secure Electronic Transaction)
クレジットカード会社が利用者に電子証明書を発行し、加盟店と利用者の間で認証し合うセキュリティシステム。

■J-Mall
JCBが運営するショッピングモール。現在27店舗。物販、産直通販のほか、チケットやメトロカード、ギフトカードも扱っている。
http://www.j-mall.ne.jp

DC版の『ホームページツクール』がほしい

HPツクールを作って！

「ホームページを作りたい」というDCユーザーは、ドリームキャストのBBSを見てもけっこう多い。そこで、アスキー『ツクール』シリーズの制作に携わるデジタルファミ通編集部に、ユーザーを代表して『ホームページツクール』の制作をお願いしてみた。

『ホームページツクール』の制作は可能なのか？

DC　さっそくですが、ドリームキャスト版の『ホームページツクール』の制作、よろしくお願いしますよ(笑)。

杉内　ホームページというのは、なにもドリームキャストで作らなくてもいいと思いますけど。

ドリームキャストでホームページを作るとしたら、文字だけのページとか、あらかじめ用意した絵を組み合わせるしかないでしょ。みんな似たようなページになってしまうから、おもしろくないと思いますよ。

DC　自分で絵を書いたり、写真を入力したりできないですね。

杉内　ドリームキャストにつながるデジカメやスキャナーが発売されたとしても、それらをそろえていくお金で、パソコンが買えそうですからね。

DC　たしかに、パソコンは安くなってますからね。

杉内　ちょっと考えてみたんですけど、見せるホームページではなくて、ホームページ上で遊べるようなゲームを作るツクール・シリーズだったらいいのかな、と思いますけど。たとえば、マクロメディアのShockwaveとかFlashとか、ああいう簡素なもの。

文字だけのホームページでもいい、ということなら、そのソフトのおまけとして、検討してもいいですよ。

新『ツクール』シリーズを

DC　ドリームキャストで『ツクール』シリーズは、もう検討されているんでしょうか？

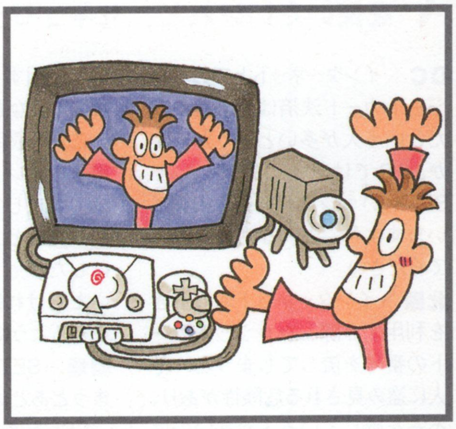
杉内　『RPGツクール』や『3D格闘ツクール』とかは、ドリームキャストでやるとおもしろいものができそうですね。

『ツクール』シリーズは、これまでパソコン用とテレビゲーム機用の両方出してきましたけど、やはりパソコンのほうが、ユーザーどうしのつながりがあって盛りあがるんですよ。

DC　それはなぜでしょうか？

杉内　ネットワークがポイントになっているんです。『ツクール』シリーズのデータは、自由に配布していいので、ユーザーがホームページで発表したり、メールに添付して交換できます。応募もインターネット経由でできますからね。テレビゲーム機用では、できたものをビデオに取ったり、プレイステーションではメモリカードを何枚も使ってコピーしなければならない。しかし、ネットワークが使えれば、そうしたことが、もっと簡単にできるんです。

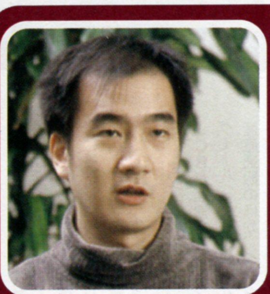
だから、作ったゲームを紹介したり、説明するためにホームページを使うということなら、『ホームページツクール』みたいなものを入れてもいいかなと思います。



『ツクール』シリーズのユーザーさんに、作品を発表する場を用意してあげたい、といつも考えていたんですよ。たとえば、Aコン(アスキー・エンタテインメント・ソフトウェアコンテスト)の入賞作品をみんなに遊んでもらいたいけど、配布する機会が少ない。ファミ通WAVEのCD-ROMに入れてもらっていますが、あそこに毎月1本入れても年間12本しか紹介できません。インターネットを使えば、すぐに全作品を紹介できるんですけどね。これはPCゲームなんですが、落選した作品のなかにもおもしろいものが多いんですよ。

たとえば、ものすごくよくできたロボット格闘ゲームなんだけど、キャラクターが某社のパクリだったり、感動する恋愛ものののアドベンチャーなんだけど、登場キャラクターがなぜかみんな裸だったりとか(笑)。

ドリームキャストのユーザー層が広がるといいですね。プレイステーション版の『RPGツクール3』の数字を見ると、100万人のユーザーのなかで30000人ぐらいが買ってくれています。実際の作り手というのは、そのくらいの割合でしょう。環境が整えば、ドリームキャスト版の『ツクール』シリーズも作ってみたいですね。



すぎうち・けんじ
杉内賢次
アスキー デジタル ファミ通編集部

デジタルファミ通編集部がログインソフト編集部と呼ばれているころからツクールソフトを作っていた。ツクールかどうかは不明だが、ドリームキャスト用のタイトルを制作中らしい。アスキーで主催するソフトコンテストAコンにも携わる。

ドリームキャストをテレビ電話に変えてみたい

読者のみなさんは、SSフェニックスを覚えているだろうか。

NTTとセガが推進していたこのプロジェクトは、カメラとマイクを内蔵したアダプターをサターンに取りつけ、電話回線につないでサターンをテレビ電話に変えるということ提案していたが、いつの間にか姿を消してしまったようだ。

ドリームキャストは、そのコンセプトをしっかりと受け継ぎ、実現に向けて前進してもらいたい。パソコンの世界では、CCDカメラ付きのノートパソコンが人気になっているようだが、ドリームキャストだって機能的に不可能ではないはず。

文字だけの電子メールもいいけど、画像付きのメールも送ってみたいし、コントローラーに音声入力アダプターが取り付けられて、テレビ電話に早変わりなんてのもいいね。



イラストレーション：諸星昭弘

（ドリームキャストのネットワーク環境の整備はまだこれから。よりよい環境作りのために、本誌は、これからもいろいろと提案していきたい。話題を待っているよりも、話題を作っていかなくては。）

ドリームキャストでセガことがもっと知りたい!!

ドリームキャストやサターンを買って初めてセガのゲーム機のユーザーになった人は、セガゲーム機の歴史とユーザーの世界の深さに感動したり、驚いたりしたことはないだろうか。

たしかに、セガの世界は知れば知るほど奥が深いのである。なにしろセガSG-1000（1983年）以来の現役ユーザーが、いまだにがんばっているのである。

そうしたキャリアの長いユーザーと新規のユーザーが、互いにもっとスムーズにコミュニケーションがとれるように、またどうしても思い出せない昔のことを再確認するためにも、セガ関係の知識をすべてストックしたバーチャル・セガ・ミュージアムがほしいと思うのである。

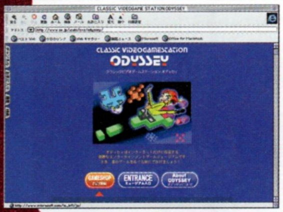
これまで発売されたゲーム機対応のゲームソフトに関する正確な情報は、セガファンならだれでもほしいに違いない。

たとえば、ゲームギア版『スペースハリアーIII』は、いつ発売になったのだろう、と気になっていたユーザーが、そのライブラリーにアクセスすると、発売されていないことがわかる。結局なんらかの事情で発売されなかったのだろう、ということがわかり、彼は納得する。

また、過去のゲーム機対応ソフトの裏技だって、そこですべて公開してもいいと思う。

たとえば、メガドライブ版『武者アレスタ』を引っぱり出してもう一度プレーしてみようと思ったが、たしかラウンドセレクトがあったと思う。そこへアクセスすると、「電源を入れてリセットボタンを10回押して待つ、そしてタイトル画面になったら方向ボタン左下を押したままオプションモードに入る」、というような情報が書いてあると便利だ。

もちろん、これまでに発売されたハードや周辺機器、セガ関連のレコードや音楽CD、セガ関連の攻略本情報などがあるともっとセガのことがよく理解できて、何よりのユーザーサービスになるのではないだろうか。

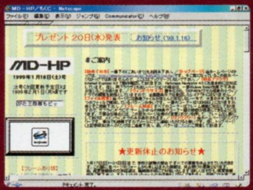


ゲーム機の歴史ならここ。
http://www.ne.jp/asahi/c vs/odyssey/

セガファンのホームページはじつに多い。それだけにファンに愛され続けるセガだからこそであるが、今回は、そのなかからセガのゲーム機関連の詳しい情報を提供してくれるホームページを紹介してみたい。セガの歴史を知りたい人向け。

メガドライブのことが知りたいなら

MD-HP　メガドライブ126タイトル、メガCD116タイトルの解説とレビューを掲載。セガもののレアアイテムを鑑定するコーナーや個人売買のコーナーもある。また、SG-1000やSC-3000のゲームソフトのレビューも掲載している。
http://www.hc.cc.keio.ac.jp/~fk960472/md-hp/



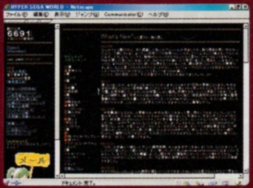
マークIIIのことが知りたいなら

SEGA MARK-IIIwebpage　マイカード、ゴールド＆シルバーカートリッジのゲームソフトのレビューを掲載。SC-1000からマスターシステムまでの対応のソフトのリストもある。SC-3000の周辺機器や幻のEPマイカードに関する情報は必見だろう。
http://www.ne.jp/asahi/tera/nano/sega/mk3.htm



セガ関係の用語が知りたいなら

HYPER SEGA WORLD　セガファンの投稿でバージョンアップしていく『究極のセガ用語辞典』が見どころ。秀作ゲームのレビューや、裏技、ベストスコアなどの貴重な情報を満載した『ゲームソフトパレス』というコーナーもある。
http://www.hi-net.ne.jp/~qwerty/index.html



伝説のS.S.T.BANDのことが知りたいなら

S.S.T.BAND-Profile2　1988年にデビューしたセガのS.S.T.BAND。解散までの彼らの活動歴とディスコグラフィーを紹介したホームページ。新宿厚生年金会館での熱い思い出が忘れられない人は、一度アクセスしてみることをおすすめしたい。
http://plaza28.mbn.or.jp/~KSFACTORY/S.S.T.BAND-Profile2.html



ドリームキャストでセガの名作を楽しみたい!

マークIIIやメガドライブのユーザーだった人はわかっていると思うが、セガのゲーム機にはオリジナリティの高いゲームソフトの資産がたくさんある。

たとえば『ダイナブラザーズ』、『鋼鉄帝国』、『トージャム＆アール』など独自のゲーム性をめざしたものがじつに多い。こうしたゲームをいつでもダウンロードして、プレーできるようなファン涙もののサービスを、セガにぜひ構築してもらいたいものだ。

もちろん無料というわけではなく、ユーザーは、過去の秀作ゲームを手に入れる代わりに500円ぐらいの代金を支払う。

ホームページ上にゲームタイトルと簡単な内容が書いてあって、気に入ったゲームを選択してダウンロードする。そのときは、ドリームキャストのハードディスクも発売されているだろうから（？）、そこへセーブしておけば、いつでもプレーできる。

パソコンでは、すでにユーザーがエミュレーター（違ったハードで作られたソフトをパソコン上で動かすソフト）を使って過去のゲームをプレーし、楽しんでいる。

だから技術的には、それほどむずかしいことではないだろう。

マークIIIやメガドライブからのセガファンなら、自分の気に入った過去のゲームを人に紹介したくても、ソフトとハードがなければ説明できない、というもどかしさを一度ならずも感じたことはないだろうか。

早くこうした環境ができてほしいものだ。



←中祐司氏が手がけた『北斗の拳』（マークIII版）もぜひプレーしたいタイトルである。

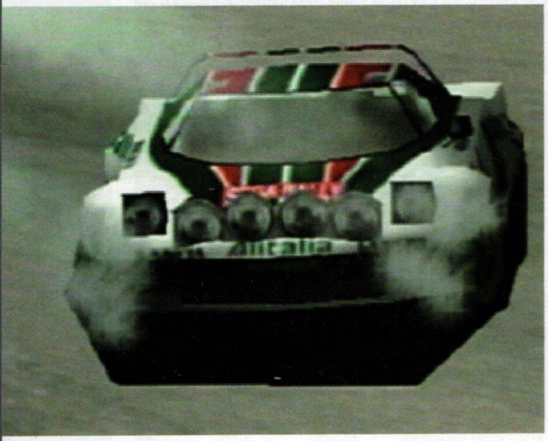


➡メガCDのレアなゲームも話の種にプレーしてほしい。『いしいひさいちの大政界』。

Do you know the SEGA RALLY2?



Did you buy it?



Being it enjoy the SEGA RALLY2?



SEGARALLY2

SEGA RALLY CHAMPIONSHIP™

ついに発売された究極のラリーゲーム。完全移植のアーケードモードプラスαで遊び狂えることまちがいなし！

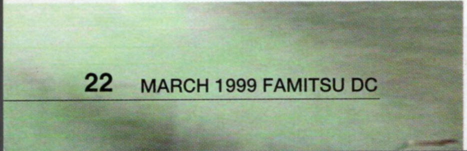
発売日	発売中	価格	5800円
ジャンル	レースゲーム	プレー人数	1～2人まで
通信機能	対応	ビジュアルメモリ	81ブロック使用
メーカー	セガ・エンタープライゼス	Http://www.sega.co.jp/	
対応周辺機器	ハンドルコントローラ		

Which car was chosen?



Is it fast?





GO!

セガラリー2を楽しむための基礎知識



WRCと『セガラリー2』の魅力

実際のＷＲＣ（ワールドラリーチャンピオンシップ）の車種やコースの路面状況、天候の変化などを如実に再現しているドリームキャスト版『セガラリー２』。特筆すべきは、サターン版の『セガラリー・チャンピオンシップ』でも行なわれていた、実車のスペック・挙動を可能な限り完全に再現している点である（ランチア・ストラトスなどの往年の名車は、ゲーム用にチューンされてはいるが……）。スケールや車体重量は言うに及ばず、エンジン音やタイヤの切れ角、サスペンションの硬さなどもすべてリアルタイムで計算して走っているから驚きだ。ＷＲＣは規定生産台数以上の車をベースに転戦地の条件下に合わせたセッティングを行ない戦っていく過酷なレースである。無論、登場する車は実際にＷＲＣを戦ってきた名車。コースも実名こそ発表していないが、ファンなら「おっ！」と思うシチュエーションが多々登場する。







路面状況やチョイスしたタイヤのグリップ、車重などによって、当然摩擦係数も変化。実際のラリーで活躍している選手のアドバイスも取り入れ、ラリーの世界をリアルに再現した究極のレースゲーム。

WRCの歴史

1973年から開催されたＷＲＣ（世界ラリー選手権）はＦＩＡ（国際自動車連盟）が主催している世界タイトルを懸けて争われるレースである。

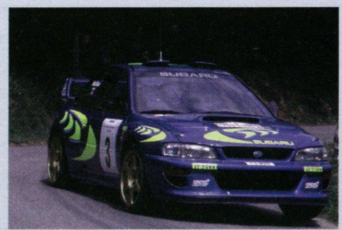
ＦＩＡ主催で、世界タイトルの懸けられているレースはこのＷＲＣとＦ１だけ。Ｆ１はモナコなどの一部を除いて、サーキットを走る最高峰のレースとして名高いが、これに対してＷＲＣは公道を走る究極のレースとして世界的に有名である。

以下1973年から1998年までの年度別優勝車種を紹介する。

- 1973 ルノー・アルピーヌ A110
- 1974 ランチア・ストラトス
- 1975 ランチア・ストラトス
- 1976 ランチア・ストラトス
- 1977 フィアット・アバルト131
- 1978 フィアット・アバルト131
- 1979 フォード・エスコートＲＳ
- 1980 フィアット・アバルト131
- 1981 タルボ サンビーム・ロータス
- 1982 アウディ・クワトロ
- 1983 ランチア・ラリー
- 1984 アウディ・クワトロ
- 1985 プジョー・205ターボ16
- 1986 プジョー・205ターボ16E2
- 1987 ランチア・デルタＨＦ4ＷＤ
- 1988 ランチア・デルタHF4WD/インテグラーレ
- 1989 ランチア・デルタ・インテグラーレ
- 1990 ランチア・デルタ・インテグラーレ16V
- 1991 ランチア・デルタ・インテグラーレ16V
- 1992 ランチア・デルタＨＦインテグラーレ
- 1993 トヨタ・セリカGT-FOUR ST185
- 1994 トヨタ・セリカGT-FOUR ST185
- 1995 スバル・インプレッサ555
- 1996 スバル・インプレッサ555
- 1997 スバル・インプレッサWRC
- 1998 三菱ランサー・エボリューション V



↑『セガラリー２』の開発にも協力し、今年も期待の藤本吉郎の駆るカローラWRC。



↑ジャングルを駆け抜けるインプレッサWRC。今年は三菱に勝つことができるか!?

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY 2 THE MODE SYSTEM

10種のモードで多彩に遊べ





左の写真は、このモードセレクトの画面。コンピュータと順位を競うCHAMPIONSHIP、10年に渡りシリーズを通して戦う10YEAR CHAMPIONSHIP、究極のタイムを目指せるTIME ATTACKなど、ひとりで遊ぶだけでもこれだけのモードが用意されている。このほかにも画面を上下に分割して対戦プレーを楽しむことができる2PLAYER BATTLEや、電話回線を使用したネットワークを通じて離れた場所にいる相手と対戦が可能なNETWORK PLAY。さらに細かいセッティングまで煮詰めようと思ったら、一生かかっても遊び切れないほど（?）の内容を持っている。

CAR SETTINGS

モード画面で言うところのCAR SETTINGSは、自分のマシンを調整するモード。マニュアルかオートマか、4速か6速か、なんていう当たりまえのような項目はもちろんのこと、サスペンションは前後を独立して10段階に調整可能。そのほかにもハンドルの反応、ブレーキの反応、ギア比（加速重視or最高速重視）を、それぞれ10段階で調整することが可能となっている。





10YEAR CHAMPIONSHIP



CHAMPIONSHIPを10年分、連続してプレーするモード。しかし同じDESERTコースでも年度が違えばルートが変わったり、天候や開催時刻も変化してくる。また各年度で1位を取ると、新たな車種が使用可能になっていく。最終的な目標は、全年度で1位をゲットすることだ。

2PLAYER BATTLE

画面を上下分割して、ふたりのプレーヤーと対戦することができる。このとき、実力の違う相手と対戦しても熱いバトルが展開できるようにと、SLOW CAR BOOSTという設定が可能。先行している車から遅れるほど、後続マシンの性能がアップする。







NETWORK PLAY


SEGA RALLY NET RANKING

LOCAL RANKING

NEXT

Time Attack DESERT SST

Rank	Driver's Name	Machine	Gear	Time
1	たま_2	COROLLA WRC	4AT	2'15"000
2	みさお	DELTA HF Integrale	4AT	2'15"001
3	じゅんじゅん	205 TURBO 16	4MT	2'42"302
4	よっしー	IMPREZA 555	6MT	2'43"973
5	じんどー_2	037 RALLY	5MT	2'44"414
6	そらまめ	IMPREZA 555	6MT	2'46"266
7	さゆり	ALIPINE A110	5AT	2'48"424
8	orihara	205 TURBO 16	4MT	2'49"083
9	永遠はあるよ	DELTA Integrale 16v	4AT	2'49"366
10	氷上シュン	LANCER Evo5	4AT	2'49"395
11	うっきー	DELTA HF Integrale	4AT	2'49"428
12	美樹	STRATOS	5AT	2'49"429
13	mark.satyone	ABARTH RALLY	4MT	2'49"736
14	ばかぼん	106 MAXI	4AT	2'49"789
15	マネキン	LANCER Evo5	6MT	2'49"993
16	佳奈子	037 RALLY	4MT	2'50"166
17	美鈴	205 TURBO 16	4AT	2'50"179
18	よっぱらい親父	MAXI MEGANE	4MT	2'50"369
19	らりらり	CELICA GT-Four ST-205	4MT	2'50"428
20	青大将(田中邦衛)	ALIPINE A110	7MT	2'50"698
21	aya	DELTA HF Integrale	4AT	2'50"836
22	ちぇりーボーイ	LANCER Evo5	4MT	2'51"003
23	18禁野郎	LANCER Evo3	4AT	2'51"019
24	ていん	COROLLA WRC	4AT	2'51"091
25	血海・ぴっと	CELICA GT-Four ST-205	4MT	2'51"254

このソフトの最大の特徴とも言うべきモードが通信対戦だ。電話回線を通じて見知らぬ遠隔地にいる相手と、4人同時に対戦プレーが可能。チャットルームで話し合い、コースを決めたらレース開始。また対戦だけでなく、コースレコードといった記録を登録することが可能で、全国の仲間と競うことができる。

SEGA RALLY2 CARS

THE MACHINE



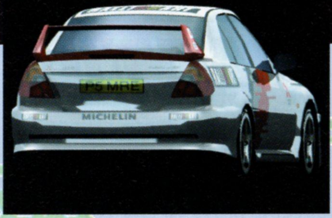
SPEC
- **ENGINE**
  Transverse in-line4
  1,997cc+
  Turbocharger
- **MAX POWER**
  290bhp/6,000rpm
- **MAX TORQUE**
  52kg-m/3,500rpm
- **DRIVE**
  4WD 6speed sequential

MITSUBISHI LANCER EVOLUTION V

●1998年度WRC、完全優勝のスーパーモデル

1998年のWRCでマニュファクチュアラーズチャンピオン（ワークスチームによって争われるポイント）・ドライバーズチャンピオン・市販車チャンピオンと3タイトルを同時に獲得したマシン。4WD+4G63ターボの生み出す速さは、優勝に大きく貢献したといえるだろう。





↑三菱ラリーアートがWRCに送り出した最強マシン。今年はⅥも世界を転戦する。



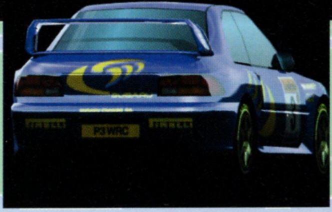
SPEC
- **ENGINE**
  Longitudinal Flat4
  1,994cc+
  Turbocharger
- **MAX POWER**
  300bhp/5,500rpm
- **MAX TORQUE**
  48kg-m/4,000rpm
- **DRIVE**
  4WD 6speed sequential

SUBARU IMPREZA WRC

●日本未踏のマニュファクチュアラー・タイトル3連覇の偉業を達成

スバルは日本のメーカーとして'95、'96、'97の3年連続でタイトルの栄冠に輝いた。その原動力となったのがこのインプレッサである。555からWRCと型式は変わっているが、ランサーとカローラ、そしてこのインプレッサが現在のWRCトップ3であることはまちがいない。





↑ボクサーEJ20エンジンを搭載した4WDマシン。今年は三菱の牙城を崩せるか。



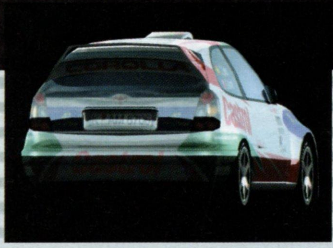
SPEC

- ENGINE
  Transverse in-line4
  1,972.3cc+
  Turbocharger
- MAX POWER
  300bhp/5,700rpm
- MAX TORQUE
  52kg-m/4,000rpm
- DRIVE
  4WD 6speed sequential

TOYOTA COROLLA WRC

●市販車と似ても似つかない特異なフォルム

クルマを多少知ってる人ならば､｢えっ！　これがカローラ？｣と驚く人も多いだろう。じつはこのマシン、欧州で発売されているカローラFXをベースに制作されており、ヘッドライトはセリカのものを流用している。実力は折り紙付きで1998年度は、チームこそ違え、APRC（アジア・パシフィック・ラリー選手権）でセリカGT-FOUR　ST205から乗り換えた藤本吉郎選手がタイトルを勝ち取るなど、大活躍を見せた。1999年も期待がかかるマシンである。



⬆セリカのWRC後継車。時代はいまや、カローラにその使命と期待を受け継いだ。



⬅実車はとくに高速ステージにおいて、ライバル車を寄せつけないほどの走りを見せた。



SPEC

- ENGINE
  Transverse in-line4
  1,998cc
- MAX POWER
  275bhp/8,700rpm
- MAX TORQUE
  26kg-m/5,900rpm
- DRIVE
  FWD 7speed sequential

PEUGEOT 306 MAXI

●960kgのボディに275馬力のエンジンを搭載

『セガラリー2』にデフォルトで登場する1998年度のWRCマシンのなかで、唯一フロントホイールドライブのマシンである。しかもエンジンは主流のターボチャージャーを搭載せずに、NA(自然呼気)で参戦していた。960キロという軽量ボディに、スペック275馬力（実際は300馬力といわれている）のパワーをもって4WDターボマシンと互角の勝負を繰り広げた。またギヤも7速シーケンシャルという、ゲーム上ではマニュアルのギヤチェンジが忙しいクルマとなるだろう。



⬆ハンドリングにおいて、実車は抜群の性能を見せた｡ゲームでもその特性を活かせ！



⬅日本車とは一線を画す秀逸なボディライン。白・青を基調としたカラーも人気のひとつ。



SPEC

- **ENGINE**
  Longitudinal in-line4
  1,993cc+
  Turbocharger
- **MAX POWER**
  300bhp/5,500rpm
- **MAX TORQUE**
  50kg-m/4,000rpm
- **DRIVE**
  4WD 6speed sequential

FORD ESCORT WRC

●エスコートという名を冠した栄光のマシン

エスコートといえばラリー界において、世界中で活躍してきた名車のビッグネーム。その名前を受け継いで1998年のWRCに参戦したのがこのマシンである。この車にはジャンプスタートが可能なスタート・コントロールシステムなどのユニークかつ、目を惹くシステムを搭載。しかし、燃料の規格の変更などにより、パワー不足に陥ってしまった。フォードラリー活動の看板であり続けたマシンも1999年のWRCでは、後継車フォーカスにその役目を引き継いでいる。



⬆98スペックのフォードYBエンジンを搭載しているが、出力不足に終わった。



⬅ターボはスバルと同様のIHI製のボールベアリング・ターボを搭載している。



SPEC

- **ENGINE**
  DINO-V6DOHC
  2418cc
- **MAX POWER**
  280bhp/7,600rpm
- **MAX TORQUE**
  27,5kg-m/6,000rpm
- **DRIVE**
  MR 6speed

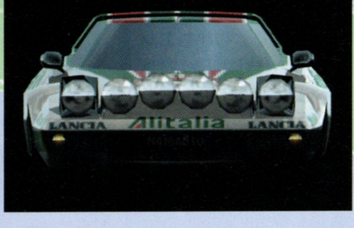
LANCIA STRATOS HF

●ラリーのためだけに生まれたワークスマシン

ランチア・ストラトスはデザイナー、マルチェロ・ガンディーニの創造的なデザインによって生み出された、1970年代の名車として名高いマシン。狭いコクピットや見るからに奇抜なスタイルも、WRCタイトルを獲得するためだけに与えられている。純粋なラリーカーとしての存在とその強さは、現代でも色あせることなくファンを魅了。史上もっとも偉大なラリーカーと評されている。また、エンジンにフェラーリ・ディーノV6を搭載しているのはあまりにも有名な話。



⬆名前の由来は、ストラトスフェア(成層圏)の彼方から飛んできたように見えるため。



⬅イエローのホイールと6連のフロントライト。そしてアリタリアカラーが印象的。



LANCIA DELTA HF INTEGRALE

●当時無敵の強さを誇った名車



⬆いまや昔のマシンになってしまったが、ゲーム中では無敵神話を再び作り上げることができるか？

SPEC

- **ENGINE**
  In-line 4 DOHC 16V
  1,995cc+
  Turbocharger
- **MAX POWER**
  300bhp/7,000rpm
- **MAX TORQUE**
  43.5kg-m/4,500rpm
- **DRIVE**
  4WD　6speed

1987年から6年連続WRCメイクスタイトルを獲得し、無敵の強さを誇示したラリーカー。オリジナルデザインはあのジョルジェット・ジウジアーロ。当初は5ドアハッチバックの実用車として開発されていた。まさに無骨と呼ぶにふさわしいフロントフェンダーやそそり立つウイング、箱型のボディにファンも多い。マルティニカラーも妙にマッチしていた。ラリーの帝王ユハ・カンクネンが乗っていたことでも有名。



TOYOTA CELICA GT-FOUR ST-205

●トヨタのWRCシンボルカー



⬆1998年も現役で走っていたセリカST-205。前作で使いなれた人は、今回もぜひ使ってみよう。

SPEC

- **ENGINE**
  In-line 4 DOHC 16V
  1,998cc+
  Turbocharger
- **MAX POWER**
  299bhp/5,600rpm
- **MAX TORQUE**
  50kg-m/5,600rpm
- **DRIVE**
  4WD　6speed

この型式では獲得していないが、1993年、1994年と2年連続WRCメイクスタイトルを旧型のST-185（リトラクタブルヘッドライト型のセリカ）で獲得している。現在のWRCで日本車の快進撃の口火を切ったマシンの後継車であり、トヨタが世界に誇るスペシャリティーカーである。登場は1995年からであるが、同年のカタルニアラリーで違反リストリクターを使用した事件でTTEは2年間の活動停止に入った。

SEGA RALLY2 TYPE of MACHINES

自分のマシンの特性を理解せよ

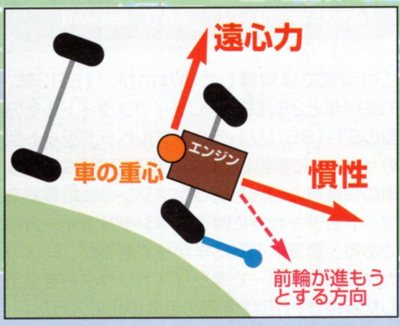
このゲームには多くのマシンが登場するが、それらはただ単純に外見が違うわけではない。最高速やコーナーリング性能など、さまざまな部分でマシンごとの特徴を持っている。ゲームに登場するマシンは20車種だが、このうち操作を変化させる必要があるとすれば、3種類に大別される。FRと4WD、そしてMRだ。これらの英数字はエンジンの位置と駆動輪を指した記号であるということを覚えておこう。

クルマというものは前輪で走る方向を決める。単純なことだけに、ちょっとした機構の違いが、テイストに大きく影響する。エンジンが前にあれば前輪に掛かる荷重が大きくなり、ハンドリングは効きやすくなるが後輪が滑りやすい。逆に後ろにあると後輪は滑らないが、ハンドリングが効かなくなることも……とにかく慣れが必要。



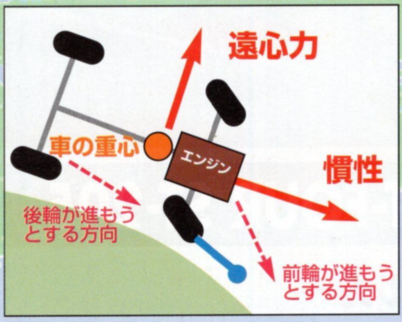
FF FRONT ENGINE FRONT DRIVE

クルマ前部にエンジンがあり、前輪を駆動させて走るマシンのこと。ゲーム中ではプジョー306 MAXIがこれにあたり、ラリーカーのなかでは少数派。前進しようとする力を発するタイヤが操舵も兼ねているため、アクセルを踏み込み過ぎるとスリップしてしまい、アウト側へと流れていってしまう。しかし前方向に重量が集中しているために前輪のグリップは良く、アクセルをちょっと戻しただけでグリップが回復するため、大きなミスの出ないマシンと言える。



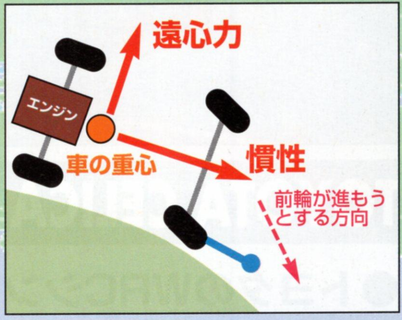
4WD 4 WHEEL DRIVE

文字どおり、4つのタイヤすべてが前進しようとする回転力を持っている。しかしコーナリング時にも後輪が曲がらず、つねに直進しようとする力が加わるため、前輪が曲がろうとしてもまっすぐ前へと押し出してしまうデメリットがある。しかし、滑りやすい路面などではパワーロスすることなく前進できる。ラリーカーのほとんどはこのタイプであることからも、ラリーというシチュエーションにおいて、いかにベストマッチした駆動方式かが分かるだろう。



MR MIDSHIP REAR DRIVE

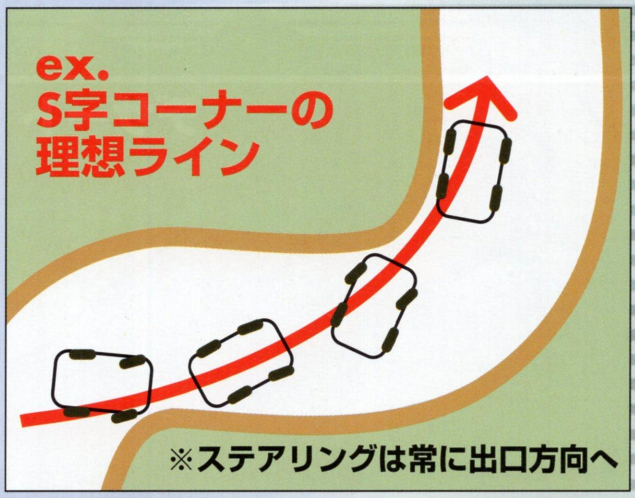
マシンの中心、またはやや後方にエンジンを配置してあるほか、後輪を駆動輪、前輪を操舵輪と割り切っている。ゲーム中ではストラトスがMRを採用している。そのためにドリフト時などはアクセルの開き具合いでドリフト量をコントロールできるなど、ブレーキいらずのマシン。だが、滑りやすい路面ではまっすぐ走るだけでも気を遣ってしまうほど安定性が悪く、テクニカルなマシンの代表格と言える。しかし慣れてくれば、最も楽しいマシンになるだろう。



EXTRA-TECHNIQUE

次はいよいよコース紹介

速く走ることを目指したとき、まずすべきこと……それはラインの取りかたとドリフトなどのテクニックを鍛えることだ。ライン取りは、ひとつひとつのコーナーが直線と直線とに挟まれているならば、答えは簡単。いかにスピードを出すか……つまり、いかに直線的に走るかを考え、コーナーのアウト側からイン側をかすめ、そしてふたたびびアウト側へと膨らんでいく。もちろん、その時点で出ているスピードとコーナー角度を総合して考えた場合、ドリフトなどのテクニックを用いることになるだろう。しかし実際は、序盤の簡単なコースならばともかく、コーナーとコーナーが直線で挟まれているような簡単なコーナーは、そうそう存在しない。通常はふたつ以上のコーナーが連続して存在するため、ひとつひとつのコーナーに対しアウト・イン・アウトをしている余裕はない。右のイラストは、そんな複合しているコーナーの代表例。最初は右、そして左へとコースがS字に曲がっている。そしてコース上に描かれた矢印とマシンは、このようなコーナーに対する模範的な解答である。ふたつのコーナーを同時に考え、通してアウト・イン・アウトをする必要がある。



- 最終的にはコースを暗記せよ
- ふたつのコーナーを同時に攻略
- ドリフト中もハンドルは出口へ

TV-CM

昨年12月22日に『セガラリー2』のCM撮影が緑山スタジオで行われた。自転車に乗った女子高生や、ふっ飛ぶお兄さん、建築機械を使用した撮影にスタッフもノリノリ。今回のフィルムはすでにTVで流れているので、セガがスポンサーをしている番組などで見ることができるはず。かっこよくておもしろいこのCM、ぜひご覧あれ。







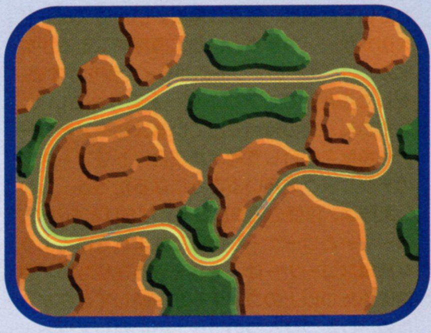
RECORDING

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY2 COURSE Desert

デザート





アフリカのサファリをイメージした、グラベル（土路）中心のコース。コース幅が広く、オーバーテイクもかなり容易なのが特徴的。部分的に舗装されているところもあるが、そんなものを無視して広くコースを使って走ることができるほか、コーナーのイン側に大きく寄って、ガードレールぎりぎりにマシンの鼻先をかすめながらドリフトできる場所も多いなど、難易度が低い割に"魅せる"走りができるのもここ。リプレイモードを見るにしても、無様な走りで自己嫌悪に陥ってしまわぬように。

ちなみにこのコースではほとんどのコーナーがアクセル全開で曲がることができる代わりに、コーナーとの接触が多くなりがちなので注意が必要となる。



⬆かなりのハイスピード走行のため、できるだけ直線的に走りたいのだが……。



⬅SS-2ではなんと、前作『セガラリー〜』と同じコースを走行できる。



➡初心者向けのコースではあるが、オーバースピードに注意。スタート前からアクセルは全開。10000回転超はヤル気の証。



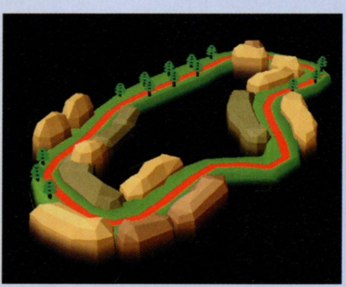
⬆コンマ何秒を争うこのレースでは、壁への接触は致命的なタイムロス。突っ込みすぎたときは微妙なブレーキングとアクセルオフで耐え切るしかない。

RALLY2



土煙を上げながら走るマシン。走行していくうちに、どんどんマシンが泥や水たまりで汚れていく。こんなちょっとした演出が、心地よくゲームをプレーさせてくれるスパイスになっている。コーナーのイン側にもっとも寄ることができるのも、Desertコースの特徴。寄り走る物理的な距離を短縮することで、コンマ１秒のタイムアップとなる。なだらかなカーブが多いので、ガードレールに鼻先を擦る寸前まで攻め込もう！





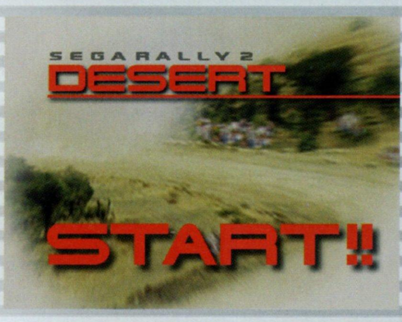
➡タイヤはグラベル用がベスト。舗装路に比べグリップ状態が悪いだけに、派手なドリフトを演じがちだが、グリップ走行で曲がれるコーナーは極力ドリフトさせずに走りたい。



⬆この地域では、アニマルバンパーが必須になってくる。こういったクルマのオプションパーツの搭載も、細部にこだわるマニアックなプレーヤーにはうれしい配慮だ。



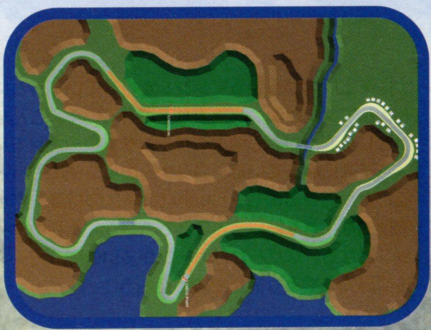




SEGA RALLY2 COURSE Mountain

マウンテン





イタリアのコルシカ島・山岳地帯をイメージしたコース。舗装路が多く走りやすいのが特徴だが、急なコーナーも多く、難易度は低いとは言いがたい。ドリームキャスト版ではアーケード版のものに加え、さらに2コースを新設計してある。

アーケード版のMountainコースは、ドリームキャスト版ではSS-2となっている。新設されたコースのうち、SS-1はコースの外周を回るような作りになっており、直線も多いのでMountainにしてはストレスなく走ることができる。SS-3は逆に難しいコーナーやジャンプが続くほか分岐路も存在し、スピードが乗りづらいコース。1回のミスが大きなタイムロスに直結する、シビアなコースになっている。



⬆滑り過ぎたリアを修正するため、フルカウンターで立ち上がるインテグラーレ。



⬅時間が違えばコースの見え方も違ってくる。できれば夜は走りたくないものだ。



➡コースの暗記は、このあたりから必須事項になってくる。S字コーナーを、いかにスピードを殺さずに抜けられるか？



⬆ランサー・エボリューションに被せるように、4輪ドリフトで食い下がる。



⬆厳しいコーナーが多いコース。ＦＦのプジョーならばタックインを駆使し、４ＷＤ車はグリップ走行が必須。ストラトスはコーナリング性能が高いというＭＲの利点を活かそう。







アーケード版をやり込んだ人も、新たに攻略しがいのある2コースが新規に追加されている、ドリームキャスト版『セガラリー2』。もちろん、アーケード版で養ったテクニックは流用可能だ。ここでインを突けるかどうかで、このSSにおける順位が変化してしまう。多少強引ではあるが、ブレーキングを遅らせて割り込んでいこう。同時に、サイドブレーキによるドリフトの準備も必要だ。







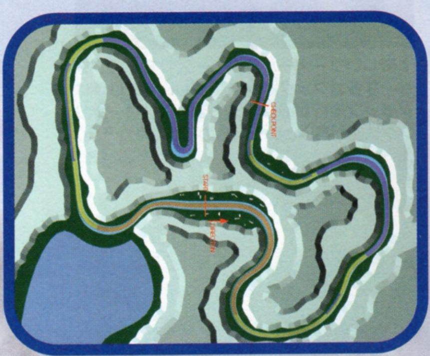
⬆Rの大きな左コーナーだが、スピードが出ているので油断はできない。コースに対してアクセルワーク＆ドリフト、ブレーキングなど、テクニックのすべてを駆使して切り抜けよう。

SEGA RALLY 2

SEGA RALLY2 COURSE Snowy

スノウィ





スウェーデンの美しい森林をイメージしたコース。名前のとおり、ほぼ全域が雪路となっており、グリップ状態はかなり粗悪。また、同じコースでも場所によっては積雪状態、みぞれ状態、凍結路、雪なし泥道というように多くのバリエーションが存在し、それぞれにおいてグリップが変化するようになっている。当然のことながら、滑る路面で突っ込み過ぎたり、逆に滑らない路面なのに臆病にもアクセルを緩めたりしてしまえば、当然タイムロスとなる。何度も走り込みを行ない、どの路面状態のときならどのくらい滑るか？　どのくらいまで突っ込んで大丈夫なのかということを、つねに把握しておく必要がある。FFやMRのマシンでは、やや不利かも？



←グリップが期待できないときは、4輪ドリフトが安定。的確なハンドリングで車体を流し、コーナーを直線的に走ろう。



←SS-1はさまざまな大きさのカーブが連続しており、思いきってスピードを出すのが怖い。



➡路肩に乗り上げると、大幅なスピードダウン。注意しよう。もともとリアが落ち着かないMRは、雪道が苦手となる。



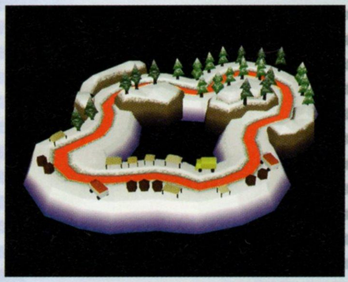
SS-2では高低差も激しく、下り坂を降りていくときなどは滑り落ちているのに近い感覚だ。加速するのにはいいのだが、オーバースピードでコーナーに侵入してしまいがちなのも特徴的。雪という最低なグリップ環境のなか、4輪ドリフトで次のコーナーに備えるインテグラーレ。こうしたS字コーナーでは、次のコーナーに対する侵入角度もつねに考慮しつつ対応しよう。







⬆追加で装備されたフォグランプが、雪の路面を白く照らし出す。



⬅狭いコース幅ではあるが、その横幅を最大限に使用したライン取りを心掛けるようにしたい。わずかながら存在するコーナー内側のグリーンさえも、有効に利用していこう。



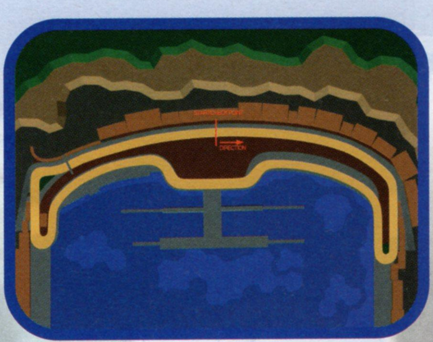




SEGA RALLY2 COURSE Riviera

リビエラ





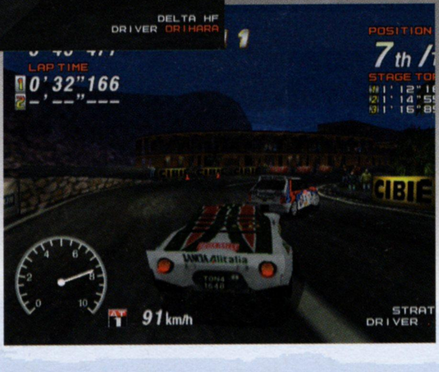
アーケード版ではSnowyと同様、最上級コースとして登場したRiviera。モンテカルロをイメージしたコースで、全面が舗装路の市街地コースとなっている。アーケード版では夜の走行だったために視界が悪く、１度や２度走った程度では壁にぶつかりまくってしまうほどの難易度だったこのコース。ドリームキャスト版の10YEAR CHAMPIONSHIPの１年目では、昼間のレース開催ということで安心していると……なんと天候は雨。結局、視界が悪いのは変わらないうえ、こちらのほうがグリップが低下しているだけ、余計に難易度が上がっているという始末。ふたつ存在するヘヤピンカーブと、シケインが最大の難関となってレーサーに立ち塞がるだろう。



⬆クリア後もホイールスピンが収まらず、悲鳴と共に白煙を上げるリアタイヤ。



⬅舗装路のためグリップが良いというのが、せめてもの救いになっているが……。



➡コース幅が狭いので、コーナーもインベタが基本になる。



⬆ランチア・ストラトスの場合、MRの利点を活かして、パワードリフトへと持ち込もう！　このときタコメーターで回転数のチェックも怠るな。







SEGA RALLY 2

きつい角度のコーナーがそろっているコースだけに、加減速をキッチリしないとどんどんタイムは落ちていってしまう。このコースを走る際にはコーナーの突っ込みよりも、むしろ立ち上がりのスピードを重視すべきだろう。カウンターステアで体勢を整えようとするセリカGT-FOURをオーバーテイクすべく、インベタで肉迫するランチア・デルタHF インテグラーレ。1秒先に待つ結果は……？

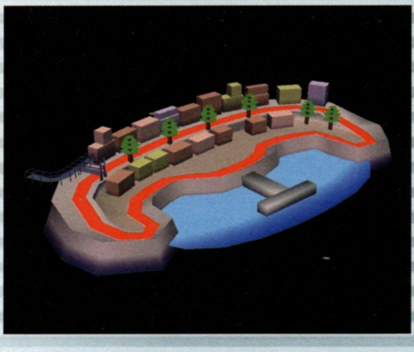




⬅うっすらと前方に見えるは、抜くべき自分のターゲット。相手がいればレースは俄然盛り上がる。



➡ここでは急カーブが多く、ふつうのドリフトではとても曲がり切れない。サイドブレーキで車体を横滑りさせよう。その後はシフトダウンで、タイヤのトルク確保を忘れずに。



『セガラリー2』発売記念
ネットワークランキング大会開催！

期間：2月1日(月)午前5時より3月1日(月)午前5時まで
内容：週間ランキング、月間ランキング
商品：各ランキングとも順位に応じてプレミアムグッズをプレゼント
参加要綱：使用車種はアーケード版に登場の8車種に限定

- 三菱ランサーエボリューションV
- ランチア ストラトスHF
- フォード エスコートWRC
- ランチア デルタHF
- スバル インプレッサWRC '97
- プジョー306MAXI
- トヨタカローラWRC
- トヨタ セリカ GT-FOUR

コースは、チャンピョンシップモードの4コースすべてを走破したトータルタイムで競う。レコードモードでパスワードを確認し、インターネットのセガラリーCOMにアクセスして表示に従ってパスワードを入力してください。これで参加できます。
ビジュアルメモリーがないとレコードは記録されませんのでご注意ください。
詳細は、セガラリーCOM　http://www.segarally.com/

Message from Staff　末永く楽しんで

「セガラリー2」、楽しんでいただいてますか？　この「ラリー2」は開発当初より、単なる移植ではなくて、「セガラリー"3"」を制作するようなイメージで開発してきました。通信という家庭用のゲーム機では未知の部分も含めた調整でしたので、非常にたいへんな作業でしたが、満足のいく仕上がりになりました。ドリームキャストならではのモードもたくさんありますので、長いあいだ楽しんでもらえると思います。また、ハンドルコントローラーを使えば、よりリアルな走行感覚が味わえますよ。　（セガ AM12研）



SONIC ADVENTURE™

ソニックアドベンチャー



ソニックストーリー SONIC STORY

エッグマンの野望を阻止するため、カオスエメラルドを集めるソニックとテイルスの冒険の行方は……？

ソニックストーリーの中盤を解説

前回はカオス0との戦いから、ふたつめのアクションステージとなるウィンディバレーまでを紹介した。今回はその続き、カジノポリスから6つめのアクションステージ、スピードハイウェイまでを解説しよう。

ストーリー中盤となるこの部分は、2度のボス戦やシューティングのミニゲームなど、多彩な展開が楽しめるが、アドベンチャーフィールドで解かなければならない謎も難しくなっている。ここではアドベンチャー部分で悩むだろう場所を解説するとともに、アクションステージをミッションAでクリアーするためのポイントやショートカットコースなどを詳しく紹介していくぞ。



ショートカットコースを紹介



⬆各ステージに用意されているショートカットコースを使わなければミッションAクリアーは不可能。

中盤入手するパワーアップアイテム



➡連なっているリングで空中移動する新アクション、ライトスピンダッシュが可能になる。

ライトシューズ



⬅アクションボタンを押してからライトスピンダッシュが使えるまでの時間が短縮できる。

クリスタルリング



詰まった人は必見!! ゲーム中盤を徹底攻略

発売から１ヵ月。キミは真のエンディングを見たかな？　今回はソニックとテイルスのストーリー中盤と、ほかのキャラクターのストーリー序盤を紹介。

発売日	発売中	価格	5800円
ジャンル	アクション	プレー人数	1人
通信機能	対応	ビジュアルメモリ	10～30ブロック使用
メーカー	セガ・エンタープライゼス Http://www.sega.co.jp/		
対応周辺機器	なし		



詰まるポイントを解説

アドベンチャーフィールドでのアイテムの入手、アクションステージに入るための方法を紹介。行き詰まった人は必見!!

中盤ストーリー

- ステーションスクエア
- カジノポリス
- アイスキャップ
- VS.ナックルズ
- VS.カオス4
- スカイチェイス1
- トゥインクルパーク
- スピードハイウェイ

下水道でライトシューズを入手

ウインディバレーをクリアーすると、ステーションスクエアは夜になっている。シティホールエリアの下水道の上にあった車が移動しているので、なかでライトシューズが入手できる。外に出たらホテルの２階のボタンを押そう。向かい側の部屋の扉が開きリングが出るので、ライトスピンダッシュを使えばクリスタルリングが手に入る。

壁のボタンを押せ



カジノポリスに入るには、看板の上のボタンを押せばいい。カジノ前のスイッチを押してライトスピンダッシュを使え。

氷の石はカジノエリア



カジノエリアの路地裏の氷の石をミスティックルーインの崖崩れでできた洞窟の祭壇に置けば、アイスキャップに入れる。

カジノエリアでエミーと再会

スカイチェイスをクリアーしたらカジノエリアに向かえ。エミーと再開後、トゥインクルパークに入れるようになる。





トゥインクルパーククリアー後、駅前の道路に社員証が出現。これを持って駅の左手のビルに入ればスピードハイウェイが開始。

社員証は駅前の道路

Stage 3 CASINOPOLIS カジノポリス



リングを集めてエメラルドを取れ

カジノ場がモチーフのカジノポリスは、ほかのアクションステージとは趣がかなり異なる。ゴール地点を目指すほかのソニックステージとは違い、ここではリングを集めるのが目的。集めたリングを積み重ねて高台にあるカオスエメラルドを取ればクリアーだ。リングはカジノ場にある2種類のピンボール台で集めることになる。約400のリングを集めればエメラルドが取れるぞ。



ポーカータイプ



ボーナスステージ



カードに球を当てて取り、ポーカーの役に応じてリングがもらえる。台の中央上部にあるスポットに球を入れればボーナスステージに行ける。

スロットタイプ

中央のスポットに球が入るとスロットが回り、Aボタンを押すことでスロットを止める。おなじ模様が揃えばリングがもらえる。障害物が少なく、球が落ちやすいので、ポーカータイプより難易度は高い。



100以下だとゴミ捨て場行き

ピンボールで100以上のリングを集められなかった場合は、カジノの地下にあるゴミ捨て場に落とされてしまう。ここはほかのアクションステージ同様、敵やアイテムがあるコースになっていて、ゴール地点にたどり着けばカジノ場にもどれる。敵が出現して危険だが、リングも入手できるのでピンボールが苦手な人はここで集めよう。





⬅ひとつ目の巨大扇風機は、右側上方にショートカットコースがある。

スロットで小遣い稼ぎ



カジノ場の片隅にあるスロット台は、スピンアタックで攻撃すると1台につきひとつのリングを出す。2回出てくるので、全部で約30のリングを入手することが可能だ。

Stage 4 ICECAP アイスキャップ

洞窟内がタイムの分かれ目



洞窟とスノーボードコースで構成されているステージ。微妙な操作が要求される洞窟内をいかに早く終えられるかでAミッションをクリアーできるか決まってくる。1分30秒以内には洞窟を終えたい。スタート直後の雪原の下側にあるジャンプパネルはショートカットコースだぞ。

氷柱を使って背面ジャンプ

コースの天井から生えている氷柱に掴まった状態でアクションボタンを押せば、背後にジャンプできる。この背面ジャンプで後ろの氷柱に飛び移り移動しよう。完全に横を向いていないと下に落ちるので注意。



ジャンプパネルで巨大氷柱を落とせ

コースの途中で出口が見えるのだが、巨大な氷柱が行く手を遮っている。この氷柱を落とさないと外には出れない。ボタンを押して氷の道が出現するコースの先にジャンプパネルがあり、このパネルを使って氷柱にキックを打ち込めば氷柱を落とせるぞ。



スタート



洞窟内1



洞窟内2



スノーボードコース

ゴール

氷はアクションボタン連打で脱出

スタート地点の敵キャラの攻撃を受けると体が凍ってしまう。アクションボタン連打で砕けるが、大幅にタイムロスしてしまうので、相手をしないで逃げたほうが無難。



壁際を滑ってショートカット

スノーボードコースでは、スピードに乗れば壁際を走れる。コース中盤には、壁際を走らないと行けない場所にショートカットコースがあるので見落とさないように。



速攻で一気に勝負をつけろ

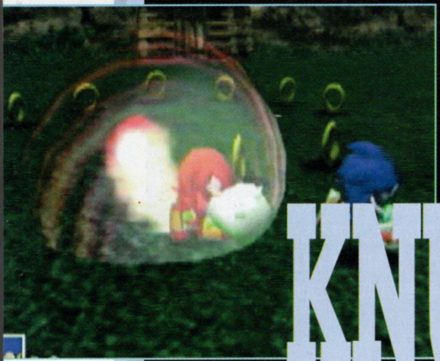
アイスキャップクリアー後、ミスティックルーインの滝の手前の高台でナックルズとの戦闘になる。ナックルズの攻撃手段はパンチと空中からの降下攻撃で正攻法で戦うとかなり手強い。戦闘開始直後、ほんの一瞬だがナックルズが何もしないで立ちつくしている瞬間がある。この隙にスピンアタックを連続で使えば楽に倒すことができるぞ。



パンチ



空中攻撃



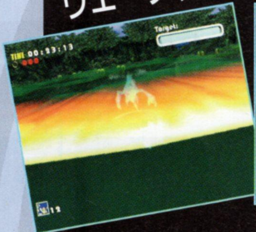
vs. ナックルズ KNUCKLES

CHAOS 4 vs. カオス4



攻撃範囲が広いウエーブ、水中から出す水柱、腕を伸ばす攻撃を使ってくるが、ウエーブ以外はそれほど怖くない。ここでは敵の攻撃より水中に沈まないよう注意。ソニックは水上を歩けるが、時間が経つと沈んでダメージを受けてしまう。ジャンプで沈まないよう移動し、カオスが水面に頭を出した瞬間にホーミングアタックで攻撃をしよう。

ウエーブ攻撃



水柱攻撃



腕攻撃



水中に沈まないように注意

SKY CHASE ACT 1 スカイチェイス1

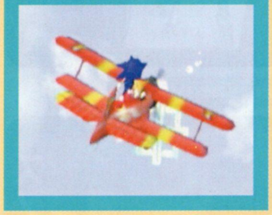
エッグホーネットとの空中戦だ

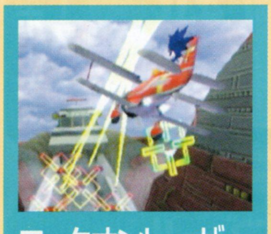
カオス戦後、逃げたエッグマンを追ってエッグキャリアとの空中戦になる。使える武器はバルカンとロックオンレーザーのふたつだが、ロックオンレーザーが断然使いやすい。ステージクリアー後は、ミニゲームとしていつでもプレー可能になるぞ。



⬆テイルス制作の複葉機、トルネード号で戦う。島が割れて、滑走路が出てくる発進シーンは必見だ。

バルカン





ロックオンレーザー

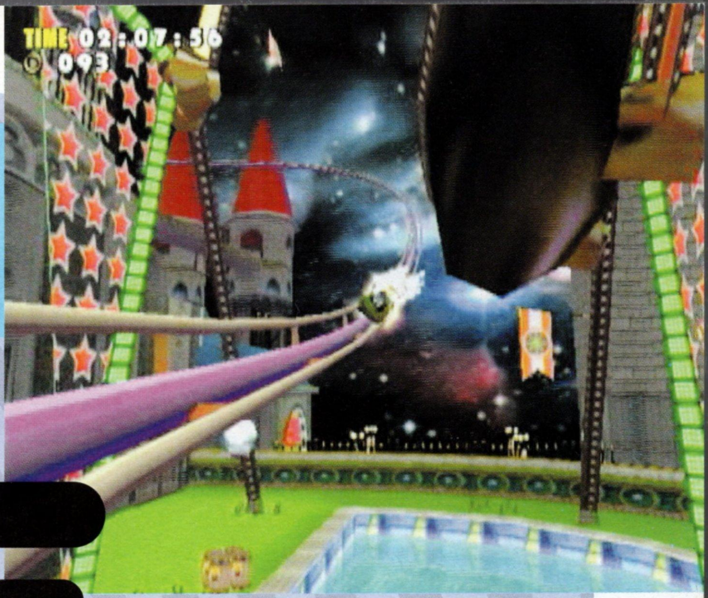


⬆Aボタンを押しているあいだに敵をロックオンし、ボタンを離すとレーザーで攻撃する。操作感覚はセガの『アフターバーナー』に近い。

気分はアフターバーナー

Stage 5

TWINKLE PARK トゥインクルパーク



アトラクション満載の遊園地

カートやジェットコースターなど、多数のアトラクションが用意された遊園地内が舞台のコース。カートコースと園内を進むアクションコースに分かれていて、Aミッションクリアーできるかはカートコースのタイムで大きく左右される。カートを敵から奪って乗る瞬間が最大の難関だ。カートが集まっているうちにホーミングアタックで一気に全滅させてから乗らないと、残った敵に邪魔されてタイムロスしてしまう。

スタート

カートコース



園内前半



園内後半



ゴール

重心移動を利用してスピードを殺さないように

アナログ方向キーの左右と、LRボタンの重心移動で左右に移動する。壁際に触れると大幅にスピードが下がるので急カーブでは重心移動を活用。ジャンプ台では方向キーを前に倒さないとコース外に落ちるぞ。



ショートカットは1ヵ所

Aミッションクリアーに必要なショートカットは1ヵ所。ジェットコースターを下りてすぐの所でキキにホーミングアタックをし、その反動を利用して左にジャンプすればプール前に降りられる。これで園内のコースを半分近くショートカットできる。



ジャンプ



⬆➡敵キャラの体を利用するので、チャンスは1回だけだ。

下に落ちると大幅にタイムロス

中盤には回転する屋根を飛び移るなど、微妙な操作が必要な場所がある。下に落ちても続けられるが、かなりの遠回り。Aミッションクリアーが目標なら、やり直そう。





クリアー後はカートゲームがプレー可能

ここをクリアーすると、カートレースのトゥインクルサーキットがプレーできるようになる。アクションステージとは異なる、オリジナルコースが用意されている。3周回ってタイムを競うことになるが、使うキャラクターによってカートの性能も違っているのだ。

Stage 6 SPEED HIGHWAY スピードハイウェイ

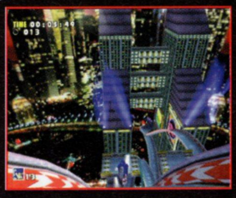


5つのショートカットを活用せよ

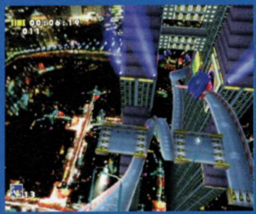
超高層ビルの谷間に作られた高速道路がモチーフのステージ。高速道路、高層ビルの壁、街なかの3つに分かれていて、かなり距離の長いコースだ。それだけにショートカットできる場所の数も多い。高速道路コースでのポイントはダッシュパネルの活用。設置されている場所を記憶して、必ず利用しよう。また、ここではスピンダッシュは禁止だ。コースが狭いため、スピードが出過ぎてコースアウトしてしまう危険性がかなり高い。

スタート

高速道路1



ショートカット①



スタート直後にひとつ目のショートカットコースがある。最初の下り坂で右側にジャンプすれば、隣の道路に飛び移ることが可能だ。コースアウトしないよう注意。

⬆あいだにあるリフトを使っても渡れるが、下り坂の中間付近からジャンプすれば一気に渡れる。

高速道路2

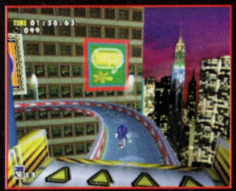


ショートカット②



ビルの壁を走ればショートカットコースに行ける。コース手前のハイスピードを取れば、さらにタイムを縮められる。障害物に当たると壁から落ちるので、うまく避けて進め。

高速道路3

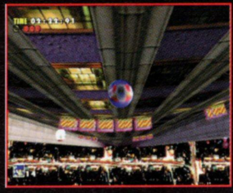


ショートカット③

ロケットでジャンプ後、道路に降りずに途中のリフトに乗る。そこからスピナへ連続ホーミングアタックを使えば、高層ビルコース直前に降りれる。



高層ビル



街なか



ショートカット④



商店街の出口でスピナを使ってガラス製の屋根の上にのぼろう。屋根の端から向かいのビルの壁に設置されたジャンプパネルまでジャンプすれば一気につぎのビル街まで飛べる。

ショートカット⑤

ビル街でジャンプパネルを使って左側のビルの屋根にのぼりダッシュパネルの力で壁を走ろう。その先の屋根にジャンプすれば、ゴールエリアまで一気に飛んで行く。



ゴール



テイルスストーリー

TAILS STORY

ソニックと一緒にカオスエメラルドを探す冒険に出発するテイルス。しかし、途中でソニックとはぐれてしまったテイルスは、ひとりでエメラルドを探し始めるのだが……。

ソニックと離れひとり立ちを目指すテイルス

前回はテイルスストーリーの序盤、最初のアクションステージのウィンディバレーとエッグホーネットとのボス戦を紹介した。今回はカジノポリスからサンドヒルまでのストーリー中盤を解説していく。テイルスの場合、ソニックと行動をともにしているためストーリーの流れはソニックとほとんどおなじだった。しかし、中盤以降からはソニックと別れるため、テイルス独自のアクションステージやボス戦が楽しめるぞ。



パワーアップアイテムは心のささえ

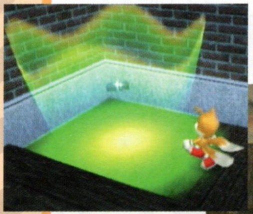
リズムブローチ

中盤以降で入手できるパワーアップアイテムだ。シッポを使っての攻撃がパワーアップし、ボタンを押しているあいだ攻撃し続ける連続回転シッポ攻撃が可能になる。

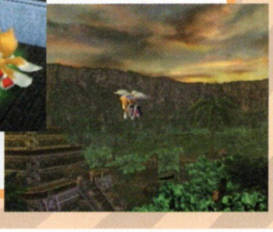


ジェットアンクレット

ハイウェイビルの地下にある下水道の隠し部屋で入手できる。装備すると飛行速度が大幅にアップする。ゲーム開始直後に入手できるので、忘れずに取っておこう。



←下水道の天井が空いている場所で飛べば入っていけるぞ。



中盤ストーリー

カジノポリス



看板上のボタンをプロペラ飛行で押して入る。

アイスキャップ



カジノエリアで氷の石を拾い氷の祭壇に置こう。

VS.ナックルズ&カオス4



滝の横にある高台に行けば2連戦のボス戦だ。

スカイチェイス1



テイルス制作の飛行機でエッグキャリアと対決。

サンドヒル



ピラミッド左手の洞窟から行けるミニゲームだ。

Stage 2

CASINOPOLIS カジノポリス

ショートカットなしの真剣勝負



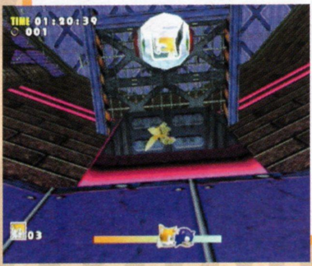
ソニックステージのゴミ捨て場コースが舞台のアクションステージ。ソニックより先にゴール地点のエメラルドを取ればクリアー。ウインディバレーとは違い、テイルス専用のショートカットコースは用意されていない。実力でソニックに勝たなければならない真剣勝負ステージだ。

坂道はプロペラ飛行で

実力でソニックに勝たなければならないと言っても、スピードではソニックにはかなわない。テイルスお得意のプロペラ飛行で差を付ける必要があるのだ。スタート地点の坂道や、ゴール直前の障害物地点などで空中を進めば、タイムを縮められる。



巨大扇風機は1回でクリアー



コースの最大の難所は、巨大な扇風機が作り出す風に乗って飛び、通路に入る地点だ。扇風機が回っている時間はわずかしかない。失敗するとつぎに回るまで待たされて、タイムロスになる。通路がある方向を覚えて、1回でクリアーするように。

ジャンプのタイミングが重要

ここもソニックステージの一部、スノーボードコースが舞台。クリアー目的も同様で、ソニックより先にゴール地点にあるカオスエメラルドを手に入れることだ。コースは雪崩地帯、氷柱地帯、ジャンプ地帯の3つに分かれている。タイムを縮めるのに有効なのは最後のジャンプ地帯だ。ジャンプ台の上でタイミング良くボタンを押せば長距離ジャンプが可能なだけでなく、隠れたショートカットコースにも入れる。

雪崩地帯



↑後ろから迫ってくる雪崩に飲み込まれないよう、逃げるコース。タイムには大きく影響はしない。

氷柱地帯



↑多くの氷柱が行く手を遮っているコース。氷柱を丁寧に避けるより、ダッシュボードを使って氷柱を砕いて進んだほうが速い。

ジャンプ地帯



↑ジャンプ台が連なるコース。コース中盤、崖の前の台を使えばショートカットコースに入れる。



ICECAP アイスキャップ

Stage 3

KNUCKLES
VS.ナックルズ

テイルスの場合、ナックルズ同様空を飛べる。ナックルズが空中攻撃を仕掛けてきたら、飛んで空中衝突すればノーダメージでナックルズを地上に落とせるぞ。落ちて目を回している隙に、回転シッポ攻撃を使おう。



空中戦が勝負の分かれ目

頭を出すまで空中で待機

池の上にいるとウエーブや水柱でダメージを受けるので、プロペラ飛行で空中に待機。カオスが頭を水面に出したら、急降下して回転シッポ攻撃でダメージを与えよう。ただし、カオスを見失わないよう注意だ。



VS.カオス4
CHAOS 4

SKY CHASE ACT 1 スカイチェイス1

ハイスコアを目指せ

エッグキャリアと空中戦を展開するシューティングゲームステージだ。ステージ構成は、ソニックの場合とまったく同じ。攻撃の成果に関係なく、墜落しないで最後まで行ければステージクリアーとなる。クリアーしたあとはいつでもプレーできるので、ハイスコアを目指してみよう。

➡トルネード号の発進シーンでは、テイルスの視点でデモが見られる。





SAND HILL サンドヒル





⬆ミスティックルーイン奥地、左はじにある通路でカオスエメラルドをくわえたカエルを発見する。

新たな旅立ちの始まりだ

エッグキャリアの巨大砲に撃たれてトルネード号は墜落してしまい、テイルスはソニックとはぐれてしまう。エッグキャリアに対抗する飛行機を作るため、テイルスはカオスエメラルドを探してミスティックルーイン奥地のサンドヒルに入ることになる。このステージはスノーボードのミニゲームになっていて、ゴール地点にいるカエルを捕まえればクリアー。コース上に設置されているゲートを連続してくぐることで高得点が獲得可能だ。



ナックルズストーリー

NUCKLES STORY

カオスにマスターエメラルドを破壊されたエンジェルアイランドは地上に落下。ナックルズはエメラルドのカケラを捜しに行き、途中でソニックやエッグマンと関わっていく。

マスターエメラルドのかけらを探せ

ナックルズストーリーでは、アクションステージに隠されたマスターエメラルドのカケラを探すことになる。カケラが、ステージの何処にあるかはランダムで決まる。つまり同じステージでも隠されている場所が違うのだ。レーダーを見れば大まかな距離がわかるが、それでも闇雲に探していては見つからない。各ステージごとにあやしいポイントはあるので、そこを重点的に探せば意外と早く見つけることができるぞ。



隠されている場所はさまざま

カケラは、フィールド上にただ落ちているわけではない。敵キャラクターの体内や、タンクなどの建造物のなかに隠れている場合もある。レーダーが赤く光る場所は、すべて破壊しよう。中盤以降は土のなかに隠れている場合もある。

フィールド



フィールド上にある場合は、ビルの陰や通路の奥など、目立たない場所に隠れていることが多い。

敵キャラクター



意外と見落としてしまうのが、敵キャラの体内に隠されている場合だ。怪しい場所の敵は全員倒しておこう。

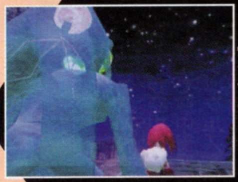
建造物



タンクや看板、像など、フィールド上の建造物のほとんどは、ナックルズのパンチで壊すことができるのだ。

序盤ストーリー

エンジェルアイランド



エメラルドが壊れたため地上に落下してしまう。

スピードハイウェイ



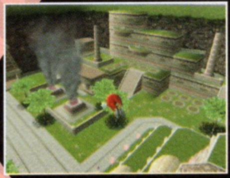
シティーホールのバリケードを壊して侵入する。

カジノポリス



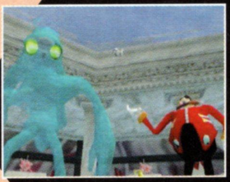
カジノの向かい側から滑空してボタンを押せ。

過去の神殿



光に導かれ、過去の世界の幻を垣間見ることに。

VS.カオス2



ホテルの右側のエレベーターに乗るとボス戦に。

Stage 1 SPEED HIGHWAY スピードハイウェイ



まずはじっくり探してみよう

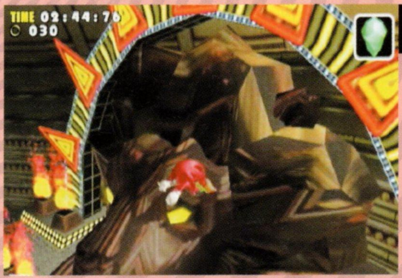
ソニックステージの終盤、街なかコースが舞台となっている。ソニックと違って空を飛ぶことができるので、行動できる範囲は格段に広い。制限時間はないので、まずはじっくり探してナックルズ独特の操作に慣れよう。このステージは3つのフロアに分かれているが、各フロアを結んでいるビルの通路に隠されている場合が多いぞ。



Stage 2 CASINOPOLIS カジノポリス

2つのアトラクションは要注意

ソニックと同じカジノ場内部が舞台だが、ピンボールで遊ぶことはできない。エメラルドが隠れている可能性が高い場所は、ソニックでは行けなかった2階部分だ。特にライオン像と海賊船のふたつのアトラクションは要注意。また、カジノ場の中心にある巨大なソニック像に隠れている場合もある。パンチ数発で破壊できるぞ。



ライオン像

ライオン像の周りでレーダーが赤く光った場合は注目。ライオンの口のなかや、足の裏に隠れている可能性が高い。口や足が動いた瞬間に取りに行こう。

2隻ある海賊船も隠れている可能性が高い場所だ。特にマストの頂上などは高い場所にあるだけに、見落としがちなポイントだ。必ず1度は調べておこう。

海賊船



CHAOS 2

VS. カオス2

攻撃後の隙を狙え

エメラルドを2個取り込んだカオスとの戦いだが、戦闘場所が狭いこともあり、かなり苦戦する。攻撃チャンスは、腕攻撃をしてきた直後だ。攻撃後数秒間膠着するので、その隙にストレートパンチで攻撃しろ。



腕攻撃
➡伸ばした腕を避けながら接近しよう。



ウエーブ攻撃
⬅これは滑空でかわすしか方法がない。





エミー ストーリー

AMY STORY

ソニックに好意を寄せているエミーは、ソニックと別れ都会で暮らしていた。ある日、ひょんなことからエッグマンのロボットに追われている小鳥を助けたことで、ふたたび冒険の日々が始まるのだった。



ピコピコハンマーでエッグマンのロボットから逃げ切れるか?!

小鳥を連れて、エッグマンのロボットから逃げ回ることになるエミー。アクションステージのゴール地点にある気球に掴まればステージクリアーになるが、そこまで逃げおおせるのは大変だ。なにせエミーの武器はピコピコハンマーだけで、これではロボットは倒せないのだから。ピコピコハンマーは敵を倒すための武器と言うよりも、これを使ったさまざまなアクションを利用してロボットから逃げるためのアイテムなのだ。

ジャンプアタック



⬆攻撃以外にも、ハンマーの回転でジャンプ距離を伸ばせる。

回転ハンマー

⬇天使の羽根を入手後、アナログ方向キーを回せば、周りの敵を倒せる回転ハンマーが使える。



ハンマージャンプ





⬅⬆ダッシュ中にハンマーを地面にたたきつけることで、長距離ジャンプが可能になる。

ハンマーアタック

⬇通常の敵キャラは倒せるが、エッグマンのロボットは一瞬気絶させることしかできない。



序盤ストーリー

理由もわからず逃げるエミー



ステーションスクエアでロボットに追われることになる。

トゥインクルパーク



ソニックと再会したエミーはふたりで遊園地に入る。

買い物帰り、ソニックと冒険した楽しかった日々を思い出していたエミーは、空から落ちてきた小鳥を拾う。それがエッグマンのロボットとの果てしない追いかけっこの始まりだった。

Stage 1 TWINKLE PARK トゥインクルパーク



鏡が映す真実を見極めろ

コースはプールのある広場と、鏡の間、脱出用の気球が置いてある通路の3つに分かれている。鏡の間は幻想的だが、結構難しいコースだ。鏡が全体を覆っているため自分がいる場所がわからなくなり、どうやってキャラを操作すればいいか判断できなくなってしまう。



アナログ方向キーの左を押し続けろ

ふたつ目の鏡の部屋に入ると、エミーが何人も鏡に写っているうえ、視点が横に固定されているため、どれが本物か判別できなくなる。無闇に操作せず、アナログ方向キーを左に押し続けていれば外に出れる。



鏡に映った落とし穴を避けろ

3つ目の鏡の部屋は操作しやすいが、そのかわり所々に落とし穴が設置されている。この穴に落ちると一発でアウトだ。落とし穴の場所は、横の鏡をみればわかる。鏡には穴の場所がちゃんと映っているので、そこを避けながら先に進んで行けばいい。



スタート



広場



鏡の間



通路

ゴール

扉の鍵は3つのスイッチ

プールの周りにある3つのスイッチをオンにすれば、鏡の間の扉が開く。追ってくるロボットをピコピコハンマーで気絶させている隙に、す早く押してしまおう。スイッチの周りにいるキキは無視していい。



ドラム缶に隠れてロボットから姿を眩ませ

置いてあるドラム缶のなかに隠れれば、ロボットから姿を隠すことができる。ただし、目の前で隠れても見つかってしまう。ハンマーで攻撃して気絶させるなどして、見ていないときに隠れないと意味はないぞ。





ガンマストーリー

E-102γ STORY

ロックオンした敵を撃つという、『ソニック』シリーズでは異色のアクションで戦うガンマストーリー。ソニックの敵、エッグマン側としてプレーするなどストーリーも独特だ。

タイム制限アリのシューティング



各ステージにはタイム制限があり、敵を倒すとタイムが伸びる。一度に倒す敵の数が多いほど伸びる時間も増えるので、どれだけの敵をロックオンできるかが重要だ。



←パワーアップアイテムのブースターを装備すれば、短時間の滑空が可能だ。

序盤ストーリー



エッグキャリア

兵機として作られたガンマだがしだいに心がめばえる。

戦闘ロボット、Eシリーズの2番機としてエッグマンに造られたガンマ。彼は最初、忠実なロボットとして働いていたが、エミーとその連れの小鳥と関わるうちに、しだいに心が変化していく。しかし、それでもエッグマンの命令には素直に従っていたが、ある時ついに……。

アナログ方向キーの下を忘れずに

ビッグのアクションステージの目的は、友だちのカエルを釣り上げること。時間制限もないので、ゆっくり釣りが楽しめる。魚が食いついた瞬間にアナログ方向キーを下に倒せばヒットするぞ。ヒットした魚を早く釣り上げるコツは、糸の長さを短くすること。そのためにも水の上で移動できるライフベルトは必需品と言えるだろう。

序盤ストーリー



ステーションスクエア

ミスティックルーインの山奥から都会に出てくるビッグ。

ミスティックルーインの奥地で友だちのカエルと仲良く暮らしていたビッグ。しかし、ある夜カエルがどこかに消えてしまう。ビッグは親友を捜すため、ステーションスクエアに向かう。



ライフベルトは必需品



ハラハラドキドキが連続のアクションが続くソニックとは対称的に、のんびりと楽しめるビッグ。高速アクションに疲れたときは、ビッグストーリーでしばし疲れを癒そう。

BIG STORY

ビッグストーリー





チャオと遊ぼう
PLAY WITH CHAO

ゲーム世界で成長していく人工生命体チャオ。ソニックチームが『NiGHTS』で採用したこのA-LIFEシステムは、今回の『ソニック』でさらにパワーアップしている。ここではチャオとの正しい付き合いかたを説明しよう。

プレーヤーの接しかたでどんどん変化する

チャオはゲームのなかで生きている生物だから、それぞれちゃんと心を持っている。プレーヤーの接しかたしだいで性格が変わり、いろいろな形に変化していくのだ。かわいがってあげればチャオとの友好度が上がり、歌や楽器を演奏するなど、いろいろなパフォーマンスが見られる。いじめたり、かまってあげないで無視していると嫌われてしまい、楽しみが半減してしまうぞ。

STEP 1 卵をかえそう

卵をかえすには、投げて割るか、放置するか、持ち上げてアナログ方向キーで揺らしてかえすかの3つの方法がある。後者になるほど生まれたときの友好度が高くなるぞ。



STEP 2 仲よくしよう

チャオを持ち上げたままジャンプしたり、走り回ったりして遊んであげると友好度が上がっていく。ガーデンに生えている木の実を与えてあげても友好度はアップする。



STEP 3 動物と合体させよう

合体する動物で能力と外見が変化。魚なら泳ぎ、鳥なら飛行というように、動物の見た目である程度上がる能力を判断できる。



STEP 4 繁殖させよう

成長したチャオ同士を一緒にすると、相性が良ければ卵を産むのだ。こうして、どんどんチャオを繁殖させて増やしていこう。



STEP 5 ビジュアルメモリで遊ぼう

ビジュアルメモリに入れてお散歩させれば、散歩でしか手に入らないアイテムが手に入る。友だちのチャオとの見合いも可能。



Message from Staff

ネットワークでの展開に期待してください

読者のみなさんはもうネットワークに接続しましたか？ 通常のゲーム部分はもちろん、ネットワークでの遊びも楽しいですよ。どうしても先にすすめない人は、ソニックチームオリジナルの攻略法を見てもらうことも出来ますし、先日チャオの預かり所も開設しました。そのほかにもいろいろなコンテンツを用意しています。もうすぐネットを使ったゲーム大会もはじめようと思っていますので、ネットにつないでいない人はいますぐ繋げてみてください。一歩進化したゲームの姿がそこにはあります。





中 裕司

セガ・エンタープライゼス第3CS研究開発部SONIC TEAM部長／プロデューサー。現在はネットワークコンテンツの充実に奔走している。発売後も休む暇がないらしい。

戦闘の心得からアイテム一覧まで
あらゆる状況をばっちりフォロー

仕事の依頼を受けてからダンジョンへ

本作の舞台は、大きくわけてパンナムタウンと呼ばれる町と、世界各地に散らばっているダンジョンのふたつとなっている。まずパンナムタウンにて冒険の依頼を受け、つぎにそのダンジョン攻略へと向かう。そうして、ダンジョンの最深層で待つボスを倒すことができれば、依頼は成功。町へ戻るとイベントが発生し、ストーリーが進展するようになっている。これが本作におけるゲームの流れとなっており、この一連の流れを繰り返し進めていくことで、ストーリーは結末へと向かっていく。







神機世界 EVOLUTION
エヴォリューション

ドリームキャスト初のRPG作品として、期待される『神機世界エヴォリューション』。発売直後の今月号では、あらゆる角度から本作を徹底検証。隠されたその全容を明らかにしよう。

発売日	発売中	価格	5800円
ジャンル	RPG	プレー人数	1人
通信機能	未対応	ビジュアルメモリ	8ブロック使用
メーカー	セガ・エンタープライゼス/ESP/スティング http://www.sting.co.jp/		
対応周辺機器	なし		

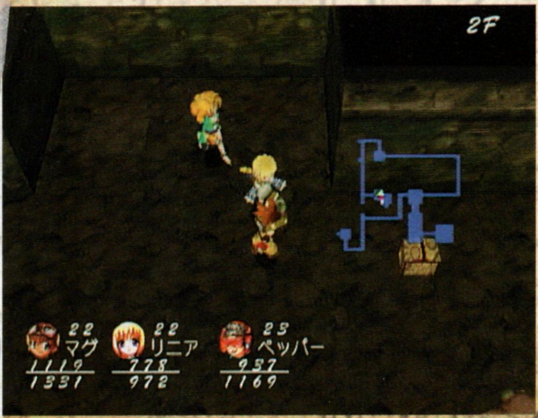
冒険を始めるまえに知っておきたい基礎知識

冒険を始めるまえに、まずはダンジョンの仕組みと覚えておきたい事柄について述べていくことにしよう。とくにこれらは、基本中の基本と言えることで、ちゃんと理解できていないと冒険を優位に進めることができない。しっかりと頭に入れておこう。

1.毎回形を変える各地のダンジョン。進行順番も自由

本作のメインと言えるダンジョンの特徴が、入るたびにその形を変えるというもので、アイテムやトラップの場所も毎回変わるようになっている。また、スタート当初から進むことのできるダンジョンは、全部で5つ用意されているのだが、攻略していく順番も、プレーヤーが任意で選べるようになっている。このとき攻略するダンジョンの順番により変わるのは、モンスターの強さ。例を挙げて説明すると、ヘヴン遺跡を1番目に訪れたときレベル1や2の敵も、4番目に訪れると19になっていたりする。つまり、モンスターの強さを変えることで、ダンジョンの難易度を調整しているのである。ちなみに、ボスの強さも、何番目かで変化していく。





2.所持数に際限があるアイテムと脱出方法



借金を返すのもひとつの目的。本作でお金を稼ぐには、仕事で報酬をもらうか、アイテムを売るかのふたつしかない。報酬をもらう回数は必然的に決まってくるので、アイテムの売買が重要になる。ただし、所持アイテム数には制限があり、脱出ポイントもランダムの出現となっているので、計画性を持った取捨選択を。



3.戦闘の明暗を分けるフォーメーション

最大3人のキャラを参加させることができる戦闘。その際、キャラそれぞれに、戦闘時の立ち位置を決めなければいけない。立ち位置の違いによる戦闘の影響は右に記したとおりで、どこにキャラを立たせたかで大きく戦闘の経過が変わってくる。おすすめとなるのが、全員前列に立たせるもの。防御力は低くなるものの、攻撃力が高くなり攻撃回数も多くなる点は極めて大きい。また、全員同列に立たせる理由には、リニアの回復魔法もひとつの要因になっている。なぜなら、リニアの持つ初期回復魔法が同列のキャラのみに有効だからである。限りあるFPを有効に使うためにも、全員前列にしよう。

	攻撃力	防御力	コマンド選択後の待ち時間
前列	高	低	短い
中列	中	中	ふつう
後列	低	高	長い





優先して覚えていきたい必殺技

各キャラの持つ必殺技に関しても、プレーヤーがどれを覚えさせていくか自由に決めることができる。必殺技を覚えるために必要なTPは、敵を倒すことでもらうことができるのだが、やはり使える必殺技から優先的に覚えさせていきたい。ふつうに戦っていれば、TP量が余るということはまずないので、あらかじめ計画を練ってく必要があるからだ。以下で、キャラ別にそのポイントを見ていく。

マグ・ランチャー

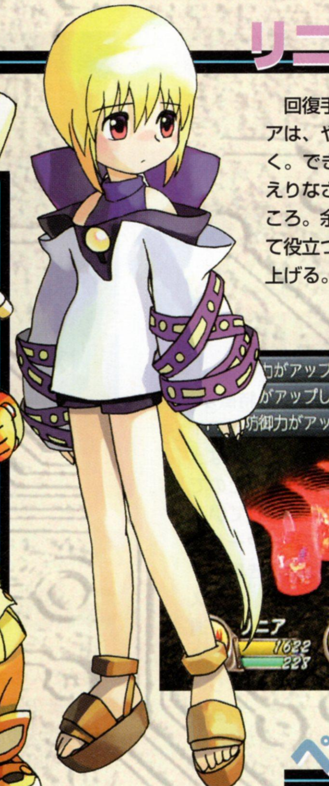
マグは、初期のハンドパーツを重点的に上げる。ハンドパーツの必殺技には、単体から全体に対してのものがあるうえ、ほかのキャラを圧倒する必殺技ばかり。回復ハンドパーツが手に入った場合、そちらも上げよう。





リニア・キャノン

回復手段を初めから持っているリニアは、やはり回復系を主体に上げていく。できれば、回復系の4番目"おかえりなさい！"までは優先させたいところ。余裕ができたら、補助魔法として役立つおまじない系と状態回復系を上げる。そのほかは捨てていこう。

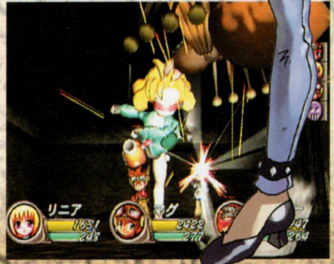




ペッパー・ボックス

ペッパーは、ブレットパーツ一点。初期の段階では複数の敵に対して有効なものを覚えるため、ザコ戦でかなり重宝するだろう。また、中盤以降に覚えるものでは、マグの威力をも超える単体必殺技がある。ブレットパーツに専念していこう。





グレ・ネイド

これといって光るものがない反面、どれもそこそこ使えるものを持つグレ。おすすめは話術系。これはHP回復や戦闘不能を回復するものがあるため。使いかたによっては、カスタム系の必殺技でサイフレーム使いのサポート役に徹するのも。





チェイン・ガン



複数に対してのものが多いチェインは、やはり初期からのブレードパーツを優先させたい。ソーサーパーツも結構使えるのが、やはり一点集中がベスト。



3人目のメンバーに加入させるキャラクター

通常の戦闘では、マグとリニアが固定キャラとされ、3人目のキャラは自由に選択することができる（ペッパーに関してはひとつ目のダンジョンをクリアーしてから）。ただ、3人目を誰にしたかで若干の違いが出てくる。それが各ダンジョンをクリアーしたときに支払う金額で、グレはタダですむのに対し、チェインとペッパーは特定の金額を支払わなければならない。ちょっと難だが、ここは戦闘能力の高さを重視し3人目を決めたい。いざとなればボス対決時に交代させればいいわけで、通常はできるだけ戦闘能力の高いキャラを選ぼう。









誰が一番使える?

グレ、チェイン、ペッパーのなかで使えるキャラは、サイフレームを使えるという点でチェインかペッパーとなる。ただし、これはサイフレームで能力を上げられるからであって、決してグレが劣っているわけではない。均等した力となってはいるが、必殺技を加味して言えば、ペッパーがいちばんと言える。サイフレームの強化ができ、必殺技も強いからだ。



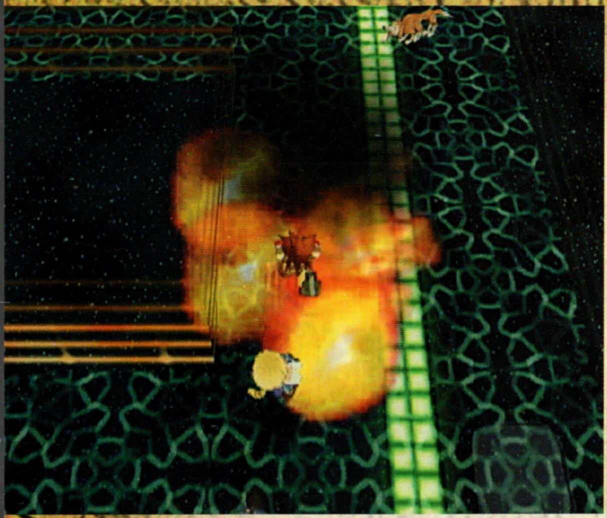
使わずともまめに必殺技の修得を

戦闘に参加させていないキャラでも、じつはパーティーがもらっただけの経験値とTPを密かに得ているのである。そのため、一回も使ったことのないキャラでも、レベルが主人公と同等程度になっているうえ、TPもたまるだけたまってしまう。このとき、"別にこのキャラ使わないから"といって無視するのではなく、必ずみんなにきちんと必殺技を覚えさせていくこと。ほとんど必殺技を会得しておらず、TPが9999になったままでは、あとあと困るハメに……。





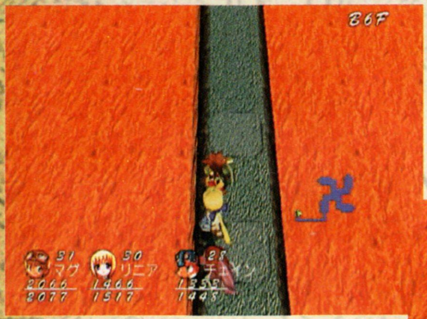
←↑いちいちパーティー解散をしてからメンバーに入れなければいけないが、装備の充実も含め、必殺技を覚えさせておかないと終盤で困る。

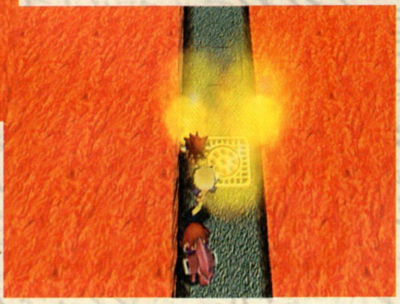


トラップの見分けかたと発動させないための回避方法

ダンジョンの至る所に配置されているトラップ。プラス効果のものなら問題はないが、はっきり言って、トラップでプラス効果を望んではダメ。ほとんどはマイナス効果のもので、その割合は7～8割ほど。そのため、よほどのことがない限りトラップには引っ掛かりたくない。では実際にどうトラップを見抜くかということだが、じつはトラップのある場所は、微妙にほかの場所と色が違う。また、細い通路では、端を歩いていれば絶対に発動することがないので、通路は端を歩いていこう。





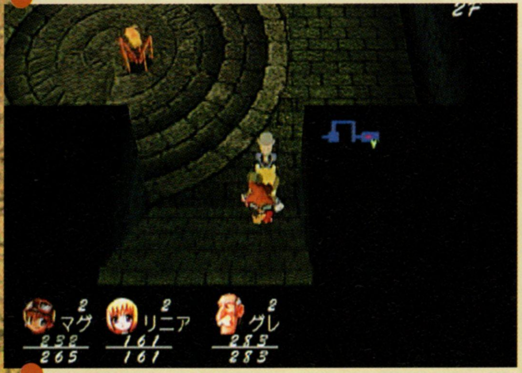


⬆➡端にぶつかるように歩いていけば、トラップが発動することは絶対にない。しかし、少しでも中央に寄ってしまうと、その効果が発動してしまう。



まめ知識　階段のある方向は決まっている

入るたびに形を変えるダンジョンがため、探索ではどうしてもカンに頼ることになってしまう。それは階段を探すのも一緒のことなのだが、じつのところダンジョンごとに階段のある方向は決まっているのだ。たとえばヘヴン遺跡では南側（遺跡に入ってカメラアングルを変えていない状態）に、シェイオル遺跡では西側（同）に階段が配置されている。これを知っておけば、部屋に入った時点で階段のあるなしを判断することができるはずだ。



まめ知識　全滅にはくれぐれも注意

ダンジョンの探索中、もっとも避けなければいけないのがパーティーの全滅。本作で全滅をしてしまうと、また1階からダンジョンに入らなければならないばかりか、ダンジョンからの救出料として、かなりの金額を損出することになってしまう。さらに、全部ではないが、所持していたアイテムを失うことにもなってしまう。まさに、踏んだり蹴ったりの状態になってしまうので、全滅はなるべく避けたいもの。ゆえに、モンスターから逃げ回って不意打ちになってしまったということがないように。モンスターを見つけたらできるだけ自分からぶつかり、最低五分の状態で戦闘を。







➡救出料のお金はあとで稼げばいいとしても、貴重なアイテムを失ってしまうのはつらい。できるだけ全滅はしたくないものだ。

モンスターの出現場所と弱点

攻略するダンジョンの順番により、モンスターのレベルは変化していくが、モンスター自体の種類は変化することがない。下にある表は、各ダンジョンで出現するモンスターをまとめたもので、弱点や経験値といったものを記してある。各モンスターの弱点さえわかっていれば、その属性で攻撃し、通常よりも大きなダメージを与えることができる。ぜひともモンスターとの戦闘に役立ててほしい。また、モンスターを倒したときに得られるアイテムも記した。





↑ダメージ量が多い本作の戦闘だけに、モンスターの弱点をついて、すぐにでも倒したい。

名前	出現場所	弱点	防御	耐性	HP	EXP	アイテム
クレイモア	ディセント遺跡、ヘヴン遺跡	炎、虫	氷	なし	72	36	ミンナオリオン、粘着玉
レッドバックウィドウ	シェイオル遺跡、シェイオル遺跡	氷、虫	炎	なし	72	36	ミンナオリオン、プッシュゴム
ミレピード	ヘヴン遺跡、シェイオル遺跡	雷、虫	なし	毒、眠り、マヒ	110	60	モカーナ・アンプル、ミレピードの甲羅
テラピード	ブラインド遺跡	炎、虫	氷	毒、混乱	220	126	テラピードの甲羅、テラピードの殻
ダイオウゴキカブリ	シェイオル遺跡	氷、虫	炎	なし	35	6	モカーナ・アンプル、電気玉
テイオウゴキカブリ	ブラインド遺跡、ディセント遺跡、ヘヴン遺跡	雷、虫	炎	なし	64	12	ナオリン、電気玉
ビッグベン	ブラインド遺跡、ヘヴン遺跡	炎	氷	なし	95	48	ハーブ、火炎弾
ガンバス	シェイズ遺跡	炎	氷	なし	85	12	ナオリン、電気玉
ブルムベア	シェイズ遺跡	雷	氷	眠り、マヒ、混乱、プッツン、洗脳	220	126	ミンナオリオンゴールド、ブルムベアの爪
フェルディナンド	ブラインド遺跡、ディセント遺跡	炎	氷	眠り、マヒ、混乱、プッツン、洗脳	300	188	アップルグラス、フェンディナンドの爪
ヘミキオン	ディセント遺跡、シェイオル遺跡	氷	炎	混乱、洗脳	99	48	ハーブ、氷結玉
ヒエノドン	シェイズ遺跡	炎	氷	マヒ、混乱、洗脳	87	36	ミンナオリオン、ヒエノドンの牙
ペンタクリヌス	ディセント遺跡	炎	雷	マヒ、混乱、洗脳	166	60	モカーナ・アンプル、ペンタクリヌス繊維
クリノイド	ブラインド遺跡、シェイズ遺跡	炎	氷	混乱、洗脳	277	72	ナオリンゴールド、クリノイド繊維
ハルキゲニア	シェイズ遺跡	炎	氷	暗闇	444	168	ナオリンロイヤル、ハルキゲニアの針
ディノミスクス	ディセント遺跡	雷	炎	なし	333	126	ミンナオリオンゴールド、ディノミスクスの足
エイシェアイア	ディセント遺跡	氷	雷	なし	58	6	モカーナ・アンプル、エイシェアイアの殻
ペリパタス	ヘヴン遺跡	炎	雷	なし	555	126	ミンナオリンゴールド、ペリパタスの殻
アルケオプテリックス	ディセント遺跡、シェイズ遺跡	氷	雷	眠り、マヒ、混乱、プッツン、洗脳	135	90	火炎弾、アルケオの羽
ラムホリンクス	シェイオル遺跡	氷	炎	すべて	666	188	アップルグラス、ラムホリンクスの羽
ラフレシアン	ヘヴン遺跡	炎	氷	すべて	1050	300	毛糸の手袋
バクテリオ	シェイズ遺跡	炎	氷	すべて	120	60	モカーナ・アンプル、バクテイオの核
ファージ	ディセント遺跡、シェイオル遺跡	雷	炎	すべて	65	12	ナオリン、ファージの核
メカファージ	全遺跡	なし	雷	すべて	155	300	ホタルキノコ、メカファージの核
プロトカルス	ヘヴン遺跡	雷、虫	氷	暗闇	35	6	モカーナ・アンプル、モンスターの卵
パレオカリノイデス	ブラインド遺跡、シェイズ遺跡	炎、虫	氷	暗闇	35	6	モカーナ・アンプル、パレオカリノイデスの足
グランドスター	ヘヴン遺跡、シェイオル遺跡、シェイオル遺跡	炎	雷	洗脳	260	168	ナオリンロイヤル、グランドスターの殻
ハイドラ	ブラインド遺跡	炎	氷	毒	77	36	ミンナオリオン、ハイドラの殻
フム	シェイズ遺跡	炎		眠り、マヒ、混乱、プッツン、洗脳	444	168	フムの毛皮
ミルスキー	ディセント遺跡、ヘヴン遺跡	炎		眠り、マヒ、混乱、プッツン、洗脳	333	126	アップルグラス、ミルスキーの角
スペクラー	ブラインド遺跡、ヘヴン遺跡	炎、虫	氷	眠り、混乱	85	90	ナオリンゴールド、スペクラーの羽
モスキトー	シェイオル遺跡	氷、虫	炎	暗闇、マヒ	85	90	ナオリンゴールド、モスキトーの羽
パンナムアオヒトリ	シェイオル遺跡	虫	炎	すべて	1050	300	改造キット
Pkw.Ⅲ	飛行場、巡洋艦クローン、プリンツ	雷	炎	すべて	950	999	ナオリン
第8帝国一般兵	巡洋艦クローン、プリンツ	氷	雷	毒、混乱、洗脳	100	100	ナオリンロイヤル、閃光弾
第8帝国小火器兵	巡洋艦クローン、プリンツ	炎	雷	毒、混乱、洗脳	150	150	イヒチオール、粘着玉
第8帝国重火器兵	巡洋艦クローン、プリンツ	炎	雷	毒、混乱、洗脳	200	200	ナオリンロイヤル、プッシュゴム
第8帝国榴弾兵	巡洋艦クローン、プリンツ	雷	炎	毒、混乱、洗脳	250	500	ミンナオリンゴールド、コロリンボム
オイゲン・ルイトポルト	巡洋艦クローン、プリンツ	炎	氷、雷	毒、混乱	10000	999	アップルグラス
プリンツ・オイゲン	巡洋艦クローン、プリンツ	雷	炎、氷	すべて	25000	999	エンジェルシード
ポポ族	ブラインド遺跡	雷	氷	なし	70	60	モカーナ・アンプル、あやしい布切れ
タルタル族	シェイオル遺跡	氷	炎	なし	350	380	ミンナオリオンゴールド、ふしぎな粉
シェードニスクス	シェイズ遺跡	なし	氷、雷	すべて	1200	300	改造キット
モノグラプタス	ディセント遺跡	なし	炎、雷	すべて	1200	300	マフラー
マンダスクス	ブラインド遺跡	なし	炎、氷	すべて	1050	300	改造キット

表内の項目は、以下のものを示します。、"名前"はモンスター名。"出現場所"は出現するダンジョンの名前。"弱点"は通常攻撃よりダメージを受ける属性。"防御"は通常攻撃よりダメージを受けない属性。"耐性"はその効果をほとんど受けない特殊攻撃。"HP"は最大HPを、EXPは倒したときにえら得る経験値。"アイテム"は倒したときに得られるアイテム。



ダンジョン別拾得アイテムとアイテム一覧表

ダンジョンごとに入手できるものが決まっているアイテム。ここでは、そのダンジョンごとの入手アイテムを、階層別（最初のポイントが第1階層で、潜ってグラフィックが変わったところが第2）にまとめてみた。

各ダンジョン共通アイテム（第1階層）

ナオリン
ハーブ
ヒトミール
ドクトール
キヨメール
ココロール
火炎弾
氷結弾
電気玉
プッシュゴム
ミニ・BH玉
体操着
ショートジャケット
上履き
猫足スリッパ
ファンシーサンダル
ハイヒール
盗賊の針金
幸運のお守り
四つ葉のクローバー
毛糸の手袋
でこぼこフライパン
カメレオンカラー
アイテムサーチ
サーモサーチ
トラップサーチ
ヘッドギア
ミントイングラス
ターコイズリボン
ノッチカチューシャ
ウイングカチューシャ
エプロン
ミトン付きフライパン
猟銃
移動ハンドパーツ
ハンマーパーツ
ジェットパーツ
ソーサーパーツ
攻撃ブースター＋15
攻撃ブースター＋18
攻撃ブースター＋21
攻撃ブースター＋24

アイテム一覧表（その1）

名前	効果	対象	買値	売値
ナオリン	HPを100回復する	味方1人	50	13
ナオリンゴールド	HPを500回復する	味方1人	200	50
ナオリンロイヤル	HPを1000回復する	味方1人	—	100
ミンナオリン	HPを100回復する	味方全員	150	38
ミンナオリンゴールド	HPを500回復する	味方全員	300	75
ミンナオリンロイヤル	HPを1000回復する	味方全員	—	150
モカーナ・アンプル	HPを60、FPを30回復する	味方1人	220	55
ハーブ	HPを300回復する	味方1人	—	25
グリーンモス	FPを全回復する	味方1人	—	200
アップルグラス	HPとFPを500ずつ回復	味方全員	—	250
ライフパウダー	HPの最大値を10増やす	味方1人	—	250
ハートパウダー	FPの最大値を10増やす	味方1人	—	250
クローパウダー	攻撃力を5増やす	味方1人	—	250
シェルパウダー	防御力を5増やす	味方1人	—	250
ファングパウダー	命中を5増やす	味方1人	—	250
グリーンパウダー	回避を5増やす	味方1人	—	250
スピードパウダー	素早さを5増やす	味方1人	—	250
ラックパウダー	運を1増やす	味方1人	—	250
エンジェルシード	運を1アップ、その他全て5アップ	味方1人	—	1250
ヒトミール	眠りと暗闇を治療する	味方1人	20	5
ドクトール	毒とマヒを治療する	味方1人	20	5
キヨメール	呪いと封印を治療する	味方1人	20	5
ココロール	混乱とプッツンと洗脳を治療	味方1人	20	5
イヒチオール	戦闘不能以外の全状態を治療	味方1人	200	50
レッドバイパー	戦闘不能を治し、HPを25%回復	味方1人	350	88
ホタルキノコ	全ステータス異常を治す	味方全員	—	75
コスモフルーツ	ステータス異常、HP、FPを全快する	味方1人	—	500
火炎弾	炎属性のダメージを与える　攻撃力175	敵1ライン	—	63
氷結玉	氷属性のダメージを与える　攻撃力200	敵1ライン	—	65
電気玉	雷属性のダメージを与える　攻撃力150	敵1ライン	—	60
収束手榴弾	爆発して強力なダメージを与える　攻撃力350	敵全体	—	98
氷素爆弾	氷のダメージを与える　攻撃力400	敵全体	—	105
雷竜鋼	雷属性のダメージを与える　攻撃力300	敵全体	—	88
重力弾	重力を発生させて攻撃　攻撃力600	敵全体	—	225

各ダンジョン共通アイテム（第2階層）

ナオリン
ナオリンゴールド
ミンナオリン
ハーブ
ライフパウダー
ハートパウダー
ヒトミール
ドクトール
キヨメール
ココロール
火炎弾
氷結弾
電気玉
コロリンボム
ひつじボム
神経ガス弾
いにしえのヒトミ
プッシュゴム
ミニ・BH玉
粘着玉
かちかちラップ
めらめらラップ
びりびりラップ
クイックマッスル
クイックソルジャー
クイックガーダー
クイックレーサー
クイックスナイパー
クイックスピード
カメレオンカラー
ルインサーチ
アイテムサーチ
サーモサーチ
トラップサーチ
改造キット
ヘッドギア
サニティバイザー
ターコイズリボン
ウイングカチューシャ
気合いバンダナ
ヒエヒエバンダナ
シルクハット
体操着
ショートジャケット
ファイヤーマント
ハンタージャケット
ヘビーテイルコート
レザージャケット
ヘビーコート
トレッキングシューズ
プレミアシューズ
ジャングルブーツ
セラミックブーツ
上履き
ハイヒール
防火リング
防雷リング
防寒リング
わら人形
四つ葉のクローバー
毛糸の手袋
クリスタルバングル
ラッキーフライパン
でこぼこフライパン
猟銃
ファイトガン
新式銃
ハンマーパーツ
炎ハンドパーツ
氷ハンドパーツ
移動ハンドパーツ
回転ハンドパーツ
ジェットパーツ
ソーサーパーツ
炎ブレードパーツ
氷ブレードパーツ
雷ブレードパーツ
炎カートパーツ
氷カートパーツ
雷カートパーツ
防御ブースター＋15
命中ブースター＋15
回避ブースター＋15
素早さブースター＋5
運ブースター＋5
攻撃ブースター＋21
攻撃ブースター＋24
攻撃ブースター＋27
攻撃ブースター＋30
攻撃ブースター＋33
攻撃ブースター＋36

ダンジョン別拾得アイテム

ブライント遺跡

～第1階層～
ルインサーチ
古ぼけたサンダル
ボンベ
黒い箱
ジェットブーツ

～第2階層～
カプセル
TH−f3
ボンベ
黒い箱
カジュアルシューズ
ジェットブーツ
あったかヒール

ヘヴン遺跡

～第1階層～
ルインサーチ
茶バネゴキブリの化石
アミ付きの棒
モンスターの卵
ジェットブーツ

～第2階層～
ポートレート
アミ付きの棒
こわれたメット
モンスターの卵
ノクトグラス
カジュアルシューズ
ジェットブーツ
スキッドローファー

シェイズ遺跡

～第1階層～
さびた銃
氷牙結晶
不発弾
スノブー

～第2階層～
ノクトグラス
小さな金属棒
氷牙結晶
不発弾
石版のかけら
カジュアルシューズ
スノブー
スキッドローファー

ディセント遺跡

～第1階層～
ルインサーチ
星の硬貨
天体望遠鏡
マザーボードα
ジェットブーツ

～第2階層～
ノクトグラス
小さな金属棒
天体望遠鏡
マザーボードα
タキオン粒子諸説
ゴムシューズ
ジェットブーツ
スキッドローファー

シェイオル遺跡

～第1階層～
ルインサーチ
茶バネゴキブリの化石
アミ付きの棒
モンスターの卵
ジェットブーツ

～第2階層～
ポートレート
アミ付きの棒
こわれたメット
モンスターの卵
ノクトグラス
カジュアルシューズ
ジェットブーツ
スキッドローファー

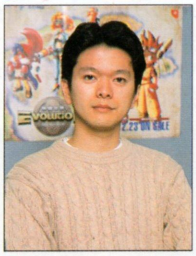
アイテム一覧表（その2）

名前	効果	対象	買値	売値
メガスボム	大ダメージを与え、味方の前列にもダメージ　攻撃力800	敵全体+味方前列	−	300
殺虫ボム	害虫駆除アイテム　攻撃力250	敵全体	−	75
コロリンボム	敵を毒状態にする	敵全体	−	90
呪いの玉	呪いをかけることができる	敵全体	−	85
ひつじボム	敵を眠りにさそう	敵全体	−	90
ダニ爆弾	敵を混乱させる	敵全体	−	90
フェロモン爆弾	敵を洗脳する	敵全体	−	90
閃光弾	敵を暗闇状態にする	敵全体	−	85
ジャグラーボックス	毒・眠り・混乱・マヒ・暗闇・封印・呪いのうちどれかを与える	敵全体	−	100
神経ガス弾	神経をマヒさせる	敵全体	−	100
アトミッククエイク	地震を引き起こす　攻撃力700	敵全体	−	250
いにしえのヒトミ	敵の技を封印する	敵1体	−	75
いにしえの光	敵にかかっている効果（ステータス上昇・ステータス異常）を消す	敵全体	−	100
プッシュゴム	敵を1歩後退させる	敵1体	−	38
ミニ・BH玉	ブラックホールを発生させて敵を吸いよせる	敵1体	−	38
粘着玉	敵の回避を下げる	敵1体	−	38
ハズース玉	マヒ・混乱・暗闇のいずれかをランダムで与える	敵1体	−	50
かちかちラップ	氷属性攻撃に対する抵抗力をつける	味方全員	−	38
めらめらラップ	炎属性攻撃に対する抵抗力をつける	味方全員	−	38
びりびりラップ	雷属性攻撃に対する抵抗力をつける	味方全員	−	38
クイックマッスル	戦闘の間、最大HPの値が15%アップする	味方1人	−	75
クイックソルジャー	戦闘の間、攻撃力が15%アップする	味方1人	−	75
クイックガーダー	戦闘の間、防御力が15%アップする	味方1人	−	75
クイックレーサー	戦闘の間、命中が15%アップする	味方1人	−	75
クイックスナイパー	戦闘の間、回避が15%アップする	味方1人	−	75
クイックスピード	戦闘の間、素早さが15%アップする	味方1人	−	75
ファイト182	戦闘の間、攻撃力・防御力・素早さが15%アップ	味方1人	−	125
カメレオンカラー	使用したフロアのみ敵に発見されなくなる	−	−	30
ルインサーチ	ダンジョンの形状を一瞬で探ることができる	−	−	30
アイテムサーチ	宝物の位置を探ることができる	−	−	30
サーモサーチ	縮小マップにモンスターの位置を表示する	−	−	30
トラップサーチ	トラップを見破ることができる	−	−	30
ナビゲーター	使用したフロアのすべての情報がわかる	−	−	80
改造キット	サイフレームのスロット増設が可能に	−	−	1000

※アイテム一覧表にあるアイテムは、回復アイテム、ステータスアップアイテム、戦闘攻撃アイテム、戦闘補助アイテム、マップアイテム、改造アイテムの順に並んでいます。

Message from Staff

いろいろな遊びかたで末永いお付き合いを



冨田桂寿
スティング第1開発部所属で、本作品ではディレクションを担当している。

皆さんこんにちは。『神機世界エヴォリューション』を楽しんでいただいているでしょうか？　もうエンディングまでたどり着いた人もいるかと思いますが、アイテム集めをしたり、低レベルクリアーを狙ったり、借金を全額返済したりと、『エヴォ』にはいろいろな遊びかたがありますので、ぜひ長く遊んでください。それから、プレーした感想をぜひお聞かせください。それを、次回以降の作品に反映させたいと思っていますので、よろしくお願いします。



戦国TURB

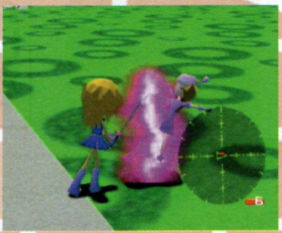
9話までをダッシュ攻略!!

発売日	発売中	価格	5800円
ジャンル	アクション	プレー人数	1人
通信機能	未対応	ビジュアルメモリ	19ブロック使用
メーカー	NECホームエレクトロニクス	http://www.nehe-et.gr.jp/	
対応周辺機器	ぶるぶるパック（仮称）		

今回はエピソード1から9までの範囲をかけ足でワンポイント攻略するとともに、アイテムなどの詳細データを一挙大紹介。これで連戦連勝は確実だ！

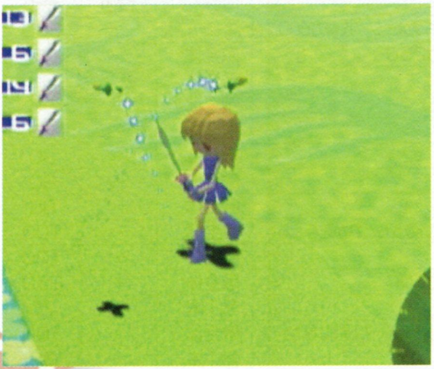
Episode 1

第1話で登場するステージはひとつだけで、これはいわば練習用のステージだ。まだじのちゃんも敵も、持っている武器は剣だけなので、単純な斬り合いの戦闘となる。敵が剣を振り上げたら逃げ、すばやくUターンして斬りつける。このタイミングを覚えたら、問題なくクリアーできるはずだ。ちなみにじのちゃんが不時着したポイントには強力な武器が落ちているので、忘れずに拾っておこう。



➡まだお互いにHPが少ないので、数回斬りつければ勝負がつく。油断していればあっという間にゲームオーバーだ。





Episode 2

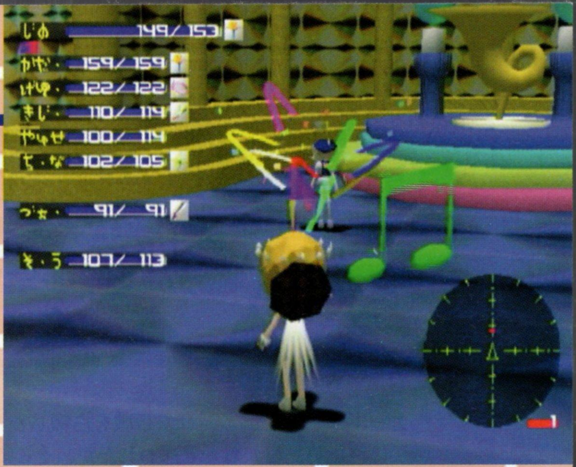
第2話では3ステージ登場するが、どのステージにも妖精たいにゃんが飛び回っている。たいにゃんはパワーアップアイテムなので、バンバン捕獲して使用しよう。捕獲しきっても、一度撤退してまたそのステージに行けば復活しているから大丈夫。たいにゃんを使って、ここである程度味方のステータスをアップさせておけば、その後の展開が楽になるはずだ。なおたいにゃんは、捕獲後なるべく早く使用すること。長時間ほっておいたら、死んでしまって毒アイテムに変化する。アイテムは捨てることができないので、まさに無用の長物となってしまう。

Episode 3

第3話で登場するのは5ステージ。そのいくつかのステージではフィールド上にくまとうさぎがいて、彼らは画面右下のレーダーでは緑色の点で表示される。話し掛ければねこ兵士に変身する場合があるので、首尾よくバトルを終了させたら、フィールドをくまなく探して話し掛け、味方の兵士をなるべく増やすようにしよう。







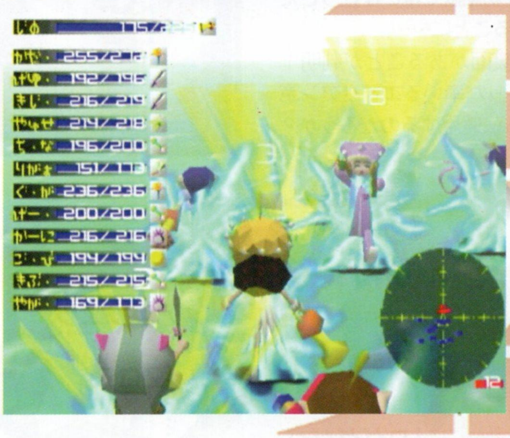
Episode 4

第4話以降はボス的なキャラクターが何人か登場し、ボスがいるエピソードではそのボスを倒すことがクリア条件となる。第4話のボスはアリスBで、彼がいるのはステージ11の、坂の上にある広場。かなり遠くから光線を飛ばして攻撃してくるので、まずはそれを避けながら、こちらの攻撃の射程範囲内まで近づくことが重要だ。またステージ17などではブラック妖精を捕獲できるが、これはたいにゃんとは逆に、死んでから初めて役に立つアイテムとなる。すぐに使用しないように。



Episode 5

第5話からゲームも中盤にさしかかり、各ステージのフィールドも広く、より立体的になってくる。ボスがいるのはステージ19にある、入口にアフちゃんが立っている遺跡のなか。ただしここには、じのちゃんひとりしか入ることはできない。なかにはボスが3人おり、1対3の不利な勝負になるため、あらかじめじのちゃんには、"ばくさつフープ"のような強力な武器を装備させておこう。なおステージ18にはひつじ博士の研究所があるが、ひつじ博士と会話しても、現時点ではとくに有効なメッセージは聞けない。



Episode 6

第6話あたりからは、フィールドに霧がかかって見にくい場面も多くなる。フィールドの広さも、3話目あたりまでが近所の空地だとすれば、ここでは学校のグランドくらい広いフィールドもあるので、霧があればなおさら迷いがち。この霧はランダムなので、いちど撤退して出直せば、今度は霧がないという場合もある。多少手間でも、霧がない状況を選ぼう。なおこの6話のエピソードではボスキャラは登場しない。ゲーム終盤の7、8話は、敵軍もかなり強力なので、じっくりレベルアップに励むのもいいだろう。

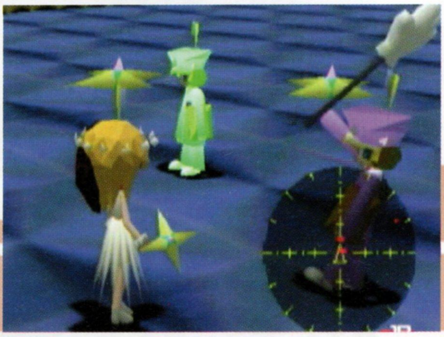
Episode 7

ここまでは敵軍がひとかたまりというパターンが多かったが、第7話からは、敵軍が分散していて、挟み撃ちを仕掛けてくるようなステージもある。フィールドの地形をよく考えた戦法を取ろう。またステージによっては、一面草が茂っていて、落ちているアイテムが見えにくい場合があるので注意が必要だ。ボスはステージ51の遺跡にいて、ここでもまたじのちゃんひとり対3人の厳しい戦いになる。またステージ40にはなのれ一博士がいるが、じつは彼はのちに重要となるキャラクターだ。



カギを握る!? なのれー博士

すぐ寝てしまい、役に立ちそうもないなのれ一博士。しかしじつは、じのちゃんたちがひつじ城へたどり着くための、重要な役割を担っている。



←謎の遺跡で繰り広げられる、1対3の過酷な戦い。だがこの正念場を乗り切れば、いよいよ最終エピソードに突入だ。

Episode 8

いよいよひつじ軍との最終決戦！　だがステージ54のひつじ城へは、堀があって行くことができない。この堀に橋を架けるには、ステージ0にいるなまクリームチュップと会話して"はしのおもいで"をゲットし、その後なのれ一博士と会話すればオーケーだ。なお卯月キャメロンと会話して入手できる"さび"を持っていれば、ラスボスのガートルードのHPを少し下げることができる。逆にマルセリーノと会話して"アリスBのいひん"を入手してしまえば、ガートルードのHPが上がるので要注意だ。



←最後の難敵は、城を守るガートルード。彼の周りにはつねに剣が回っており、それを飛ばして攻撃をしてくる。この剣は逃げても追ってくるので非常にやっかいだ。

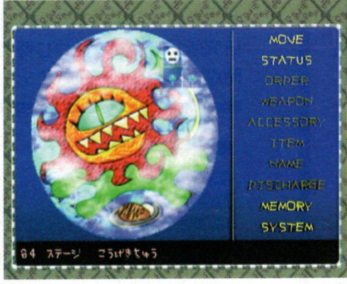


TURBワールドはまだまだ終わらない!!



ガートルードを倒し、ひつじ城を占領したじのちゃんたち。戦いに終止符が打たれたと思われたが、そこにふたたびドッパの姿が！ どうやらこの戦争をけしかけた黒幕はドッパだったらしい。じのちゃんたちは彼を追い、とある廃虚でねこぱけっとたちと再開。そこに新ねこ城が建てられることに……。

というわけで、『戦国TURB』には裏面があることが判明！ ひつじ軍とも和解して、今度の敵はドッパ率いるエイリアン軍団だ。ねこ軍のパワーは、果たして彼らに通用するのだろうか!?







Episode 9

第9話以降は舞台を惑星の裏側へと移し、じのちゃん率いるねこ軍とエイリアン軍との戦いが繰り広げられることになる。エイリアン軍はいままでのひつじ軍より数段強力で、苦戦を強いられることは必至だ。そこで頼りになるのが、裏面から登場する武器製造機。これはステージ64のねこ城フィールドにあり、"にゃんにゃんコイン"を入れれば武器を出してくれる。なかでも心強いのが、"カプセル怪獣"という武器。これはその言葉どおり、使用すれば怪獣が登場して敵を攻撃してくれるというものだ。怪獣にはいくつか種類があり、そのパワーも違ってくる。



⬆武器製造機でカプセル怪獣をゲットすれば、戦闘時に写真下のように、怪獣を呼び出すことができる。対エイリアン軍にはかかせない武器のひとつだ。





アイテム&アクセサリー データ一覧

ここではアイテムやアクセサリーの使用によるステータス変化をまとめてみた。とくにアイテムは売買や捨てることができないので、よく効能を把握して使おう。くれぐれもたいにゃんを殺したりすることのないように。毒アイテムになっても、アイテムを減らすためにやむをえず使わざるをえなくなるぞ。

アイテム

回復系	ごはん	ライフを、ライフ最大値の1~15パーセントアップさせる。ただし計算結果がライフ最大値の110パーセントを超える場合、キャラクターが睡眠状態になる。
	くすり	ライフを、ライフ最大値の10~30パーセントアップさせる。ただし計算結果がライフ最大値の110パーセントを超える場合、キャラクターが睡眠状態になる。
	みず	スピリットを10~30アップさせる(16話をのぞく)。ただし計算結果が120を超える場合、キャラクターが狂暴状態になる。
	ジュース	スピリットを30~50アップさせる(16話をのぞく)。ただし計算結果が120を超える場合、キャラクターが狂暴状態になる。
	グラッパ	スピリットを100アップさせる(16話をのぞく)ただし計算結果が120を超える場合、キャラクターが狂暴状態になり、さらに50パーセントの確率で泥酔状態になる。
妖精たいにゃん	とくべつようせい	キャラクター全員のライフを100パーセント回復し、ステータスを正常にする。
	!とくべつようせい	キャラクター全員のライフを80~50パーセント減少し、ステータスを毒状態にする。
	ブラックようせい	キャラクター全員のライフを80~50パーセント減少し、ステータスを毒状態にする。
	!ブラックようせい	キャラクター全員のライフを100パーセント回復し、ステータスを正常にする。
	たいにゃんGR	ライフを100パーセント回復。すでに回復している場合、最大値を1~4増加させる。
	!たいにゃんGR	ライフを60~30パーセント減少させる。
	たいにゃんRE	パワーを1~3アップさせる。
	!たいにゃんRE	パワーを1~3ダウンさせ、ステータスを毒状態にする。
	たいにゃんBL	防御力を1~3アップさせる。
	!たいにゃんBL	防御力を1~3ダウンさせ、ステータスを毒状態にする。
ステータス変更系	はらんバンジョー	運を1~5アップさせる。
	へいぼん	運を1~5ダウンさせる。
	ポンター	30秒間スピードをアップさせる。
	つちねこ	30秒間スピードをダウンさせる。
	ドーナツ	麻痺状態を治す。
	ベル	居眠り状態を治す。
	えろほん	魅了状態を治す。
	ダーリじん	毒状態を治す。
	なまビール	スランプ状態を治す。
	ケーキ	狂暴状態を治す。
	ふぉあふぁらーん	どんな状態をも正常に治す。

Message from Staff

NPキャラにもぜひ話し掛けて



増谷正夫

同作のプロデューサー。パソコン版のときから一貫して『戦国TURB』に関わっている。

ついに『戦国TURB』が世に出ました!! やったね! ばんざい! もう知らないよ! というわけで、みなさんお楽しみいただけているでしょうか。ついつい戦闘や兵隊の強化に夢中になって、ノンプレーヤーキャラクターとの会話を忘れがちになると思いますが、ある条件のときしか喋らないメッセージがたくさんありますので、こまめにいろんなキャラに何度も話し掛けてみてくださいね。ってまあ、無理することはないんですけど、もったいないしね。そして最後まで遊んだら、あなたの結果を教えてください。お手紙をお待ちしています。

アクセサリー

※アクセサリー表内の数字はパーセントです。

旗	ライフ	パワー	防御力	素早さ	運
でんせつのはた	-	-	-	+10	-
ゆうしゃシリーズ	-10	-	-	+20	-
おこさまらんち	-	-	-10	+30	-
ムードメーカー	-	-	-	+40	+25
こっき	-	-	-	+50	-
はたぼう	-	-30	-	+60	-
ティッシュ	-	-	-	+70	-
ろくしゃく	-	-	-	+80	-
にゃんにゃんぱた	-	-	-	+100	+10
しろはた	-30	-30	-30	-30	-30
くうき	-10	-	-	+160	-
はったり	-	+10	+10	+200	-

バッジ	ライフ	パワー	防御力	素早さ	運
でんせつのバッジ	+3	-	-	-	-
ゆうしゃのバッジ	+6	-	-20	-	-
ねがお	+9	-	-	-	-
ベストショット	+12	-	-	-	-
シンボル	+15	-	-	-	-
ポーカー	+18	+5	-10	+5	+10
くうき	+21	-	-20	-	+25
にゃんたろうあめ	+24	-	-	-	-
くらしをみつめる	+27	-5	-	-	-
かんろ	+30	-	-40	-	-
ワールドワイド	+33	-	-	-	+100
しのゆうわく	-50	+30	+10	+10	-

盾	ライフ	パワー	防御力	素早さ	運
でんせつのたて	-	-	+3	-	-
ゆうしゃのアレ	-	-	+6	-	-
くうき	-	-5	+9	-	-
こどもよう	-	-	+12	-	+10
にゃんにゃんなべ	-	-	+15	-	-
ちょうごうきん	-	-	+18	-15	-
メカシールド	-	-	+21	-	+15
カメシールド	-	-	+24	-	-
シールドロボ	-	-	+27	-10	+100
ほしのかけら	-10	-	+30	-10	-
きおくのかけら	-	-	+33	-20	+10
れいのやつ	-5	-	+36	-50	-

総天然色立体冒険活劇

格闘ではない対戦型のアクションゲーム!



パワーストーン

ドリームキャスト

19世紀の別世界を舞台にした、格闘ではない対戦型アクションゲーム『パワーストーン』。殴る蹴るだけでおさまらない、多彩なアクションを楽しめるこのゲームの魅力に迫る!!

発売日	2月25日発売	価格	5800円
ジャンル	アクション	プレー人数	1~2人まで
通信機能	未対応	ビジュアルメモリ	使用数未定
メーカー	カプコン http://powerstone.com/		
対応周辺機器	なし		

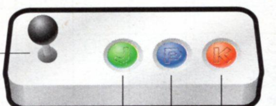
開発状況 100 パーセント



パンチやキック、ジャンプ攻撃などで、対戦の勝敗を決するといえば対戦格闘ゲーム。そこにアイテムによる攻撃や変身など、新しい要素が盛り込まれているのが、ここで紹介する『パワーストーン』。操作は簡単で、8方向レバーとジャンプ(J)、パンチ(P)、キック(K)の3つのボタンで、ありとあらゆるアクションを再現できるようになっている。具体的にどのようなアクションを楽しめるのか!? つぎのページから説明しているので、目を通してもらいたい。ドリームキャスト版よりも先行発売されるアーケード版でウデを磨いておくのに役立ててくれ。

操作方法

操作はレバーと3つのボタンで行なう。ドリームキャスト版では(A)がジャンプ、(X)がパンチ、(Y)がキックとなり、キャラクターの移動は方向キーとアナログ方向キーのどちらでも可能。



 ※画面はアーケード版の開発中のものです。

Ⓟ パンチ



↑リーチが短いので、相手に接近する必要あり。ヒットしたら、コンビネーションにつなげておきたい。

『パワーストーン』におけるあらゆる攻撃のなかで、もっとも威力が小さいのがパンチ（P）。同じように単発で出せるキック（K）とくらべると、攻撃が届きにくいというのもマイナス面だが、対戦中では多用することになるのではないだろうか。その理由は攻撃の隙の小ささにある。パンチが出るまでと、そして出したパンチが引っ込むまでの時間がかなり短い。そのうえ、攻撃が当たったあとに追加で（PPP）と入力すれば、パンチによる連続攻撃を相手に見舞うことができるのだ。後述する"パワーストーン"を持っている相手に、この連続攻撃を喰らわせれば、"パワーストーン"を奪ってしまうことが可能。「相手に近づいたらとにかく（P）を連打する」。『パワーストーン』における初歩的な戦法として、まずは覚えておいてもらいたい。



P P P P パンチコンビネーション

版いよいよ始動!!

Ⓙ ジャンプ



ステージ中の障害物をよける、相手を跳び越すなど、キャラクターの移動に大きく関係するジャンプ（J）。ジャンプ中にパンチやキックを入力すれば、強力なジャンプ攻撃をくり出すことができるぞ。ジャンプ中にさらに（J）を入力することで、2段ジャンプができるキャラクターも存在する。



←ルージュとフォッカー。両者のジャンプ攻撃が空中で交錯。打ち勝つのはどちらか!?

Ⓚ キック

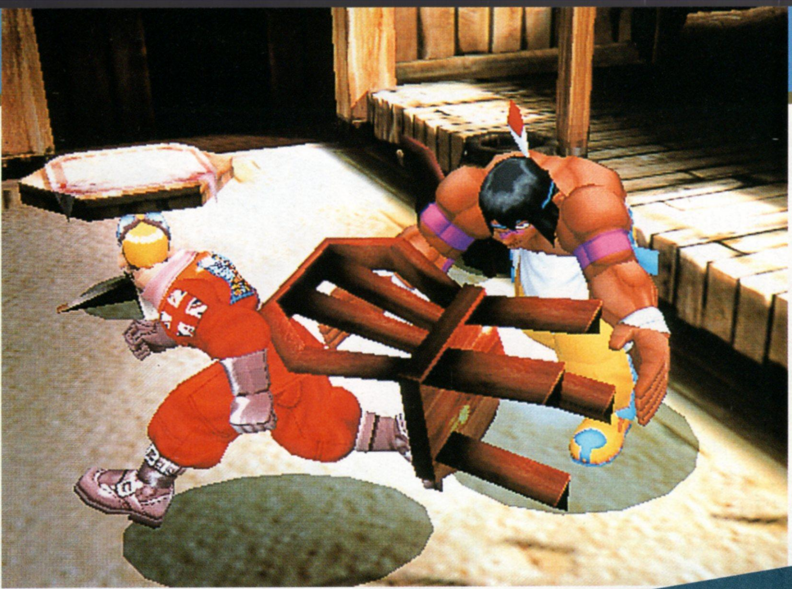


↑パンチが届かない間合いでも、キックなら届く。こちらも連続攻撃に移行させたい。

パンチ（P）とくらべると威力が大きいキック（K）。隙のほうはやや大きめなので、パンチほど気軽に使っていけるものではない。とはいえ、腕よりも脚の方が長いのは確か。相手と密着していない間合いからでも攻撃が届くというのは魅力だろう。パンチと同じく、攻撃を当てたあとに追加で（KKK）と入力することで、キックによる連続攻撃を出すことができる。

キックコンビネーション K K K K





↑基本はイスやタルを投げつけること。ステージ中のあらゆるモノをつかんでみよう。

P＋K つかみ

パンチ（P）とキック（K）を同時に入力すると、キャラクターはつかみ（P＋K）の動作をとる。つかみは地上だけでなくジャンプ（J）中に出すことも可能。ここにさまざまなシチュエーションが揃うことで、相手を投げる、タルやイスをつかんで投げつける、投げつけられたモノを投げかえす、柱や天井につかまる、銃を拾って撃つ、ハンマーを拾って振り下ろすなど、多彩なアクションを楽しめるのだ。このつかみこそ、『パワーストーン』のキモとなる部分。

つかみからのアクションと



投げ

相手に対してつかみの動作をとると投げ技が決まる。打撃ではなく、投げ技を得意としているキャラクターは、相手にいかにして近づくかをつねに考えておきたい。

投げかえし

『パワーストーン』では投げつけられたモノを、つかんで投げかえすことが可能。ただ逃げまわることが、唯一の対抗策ではないということ。



つかまり





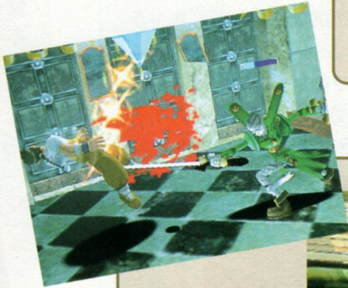
ジャンプで柱や天井に近づけば、そこにつかまることができる。また、地上で柱をつかんだ場合、キャラクターごとに柱を活用した特殊な攻撃が出る。

銃火器

拳銃やバズーカを拾ったら、遠くに逃げた相手にダメージを与えたい。バズーカは着弾後の爆発にも攻撃力がある。



近接武器



近接武器である剣やハンマーで攻撃するときは、相手に近づく必要がある。基本攻撃のパンチやキックを当てるのと同じ感覚だが、与えるダメージはケタ違い。





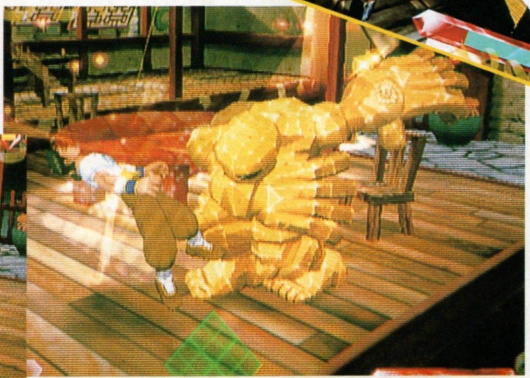




変身が重要!!

このゲームでは、両者が宝石"パワーストーン"をひとつずつ持った状態で対戦が始まり、ステージ中にもうひとつの"パワーストーン"が出現する。これら3つの"パワーストーン"を集めた瞬間、キャラクターは変身しパワードライブやパワーフュージョンといった強力な攻撃をくり出すことができるのだ。変身継続時間は制限されており、時間の経過や相手の攻撃で、継続時間が短縮される仕組みになっている。





⬅⬆変身中は相手の攻撃を喰らってものけぞらない(ダメージは受ける)ため、おかまいなしに反撃できる。強力な一撃をお見舞いしてやれ！

パワードライブ

変身後にパンチ(P)やキック(K)を入力するだけで、それに対応したパワードライブが炸裂。当然のことながら、威力は単なるパンチやキックよりもはるかに大きい。



⬅あやめのパワードライブ、花手裏剣。手裏剣を連続で投げつけるぞ。



➡対空用の攻撃として重宝しそうな、フォッカーのパワーハリケーン。

パワーフュージョン

変身後に(P＋J)もしくは(K＋J)と入力すると、パワードライブよりもさらに威力の大きい攻撃、パワーフュージョンを出すことができる。出したあと、すぐに変身が解けてしまうのが難点ではあるが、総じて相手に当てやすいので、大逆転だって十分に狙っていける。あらかじめ回避されない状況を作っておこう。



P＋J

⬅ガルーダのパワーフュージョンは、無数の光の矢を降らせる天罰の光。避けきれる相手は皆無。



➡フォッカーのパワーロケット。みずからの体を弾丸とし、相手に突進していくぞ。壁に当たると跳ね返るのが特徴。

K＋J



↑ズラリと登場するのは8人の猛者。各キャラの特徴を把握しておけ。

ここからは『パワーストーン』で、プレーヤーが実際に操作することができるキャラクターをまとめて紹介しよう。その外見からバランスのとれた扱いやすいキャラクターと思われるフォッカーと竜馬にワンタン、ナニを仕掛けてくるのかわからない怪しげなジャック、スピードを犠牲にしたパワータイプのガンロックとガルーダ、その逆にパワーよりもスピードを重視したあやめにルージュと、８人の猛者たちに注目。キャラクターを選択する際の参考にしてもらいたい。また、コラムでは対戦において役立つであろうチョットしたテクニックを披露。ほかのプレーヤーと差をつけるためにも、アーケード版で練習し、来たるべきドリームキャスト版に備えておこう。

8人の猛者ども、ここに見参!!





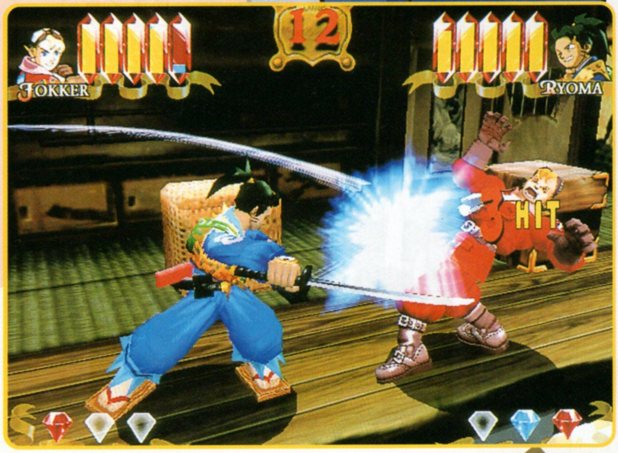
日本の小藩の下級武士。「狭い日本は住みあきた。自分の目で広い世界を見てみたい」とまわりに宣言するや、故郷を飛び出し新天地を求めて旅立ってしまった……。性格はとにかく豪快で、それは戦闘スタイルにも反映。刀を持っているため、敵とのリーチの差を生かした攻撃（P）を狙っていくことになるが、大振りでスキができやすいのが欠点といえる。また、つかんでいる刀が邪魔になっているせいか、物を持ち上げたり投げつけたりすることはやや苦手。 アイテムに頼らない戦いを心がけたい。

RYOMA
竜馬



EDOWARD FOKKER
エドワード・フォッカー

英国ロンドの名門、フォッカー家の御曹司。家に代々伝わる書物に書かれた秘宝"パワーストーン"を求めて世界を旅する。ボクシングをベースとした標準的なキャラクターで、ズバ抜けた長所こそないものの、目立った欠点もなく、扱いやすいのが特徴といえよう。変身後の攻撃は遠距離でも近距離でも、どちらにも対応できる攻撃が揃っている。





JACK
ジャック



英国で夜な夜な起こる残酷な殺人事件。その犯人こそがジャック。まばゆいばかりの輝きを放つ宝石"パワーストーン"の噂を聞いた彼は、それを求めて旅に出る。善悪の判断がなく、時には冷酷、時には純真で無邪気なキャラクター。長い手足を利用した一方的な攻撃と、不思議な動きで相手を翻弄。その姿からは想像もできない俊敏な動きも見逃せない。しかし、パワー不足のためか攻撃力は低めなので、少しずつダメージを与えていくべし。



WANG TANG
ワンタン

中国の拳法家。免許皆伝のために師匠に命じられた最後の試練とは"この世の物とは思えぬ光を放つ玉"をみつけることだった。世界を旅しながら光の玉を探し求めていくワンタン。彼の長所は動きの素速さにある。加えて、壁登りなどの特殊な動きを楽しめるのも、このキャラクターならではの魅力といえる。変幻自在なアクションと、そこからの息をもつかせぬ攻撃で、相手にたたみかけるのが得意だ。



相手のジャンプ攻撃を避けて こちらのジャンプ攻撃を当てる

このゲームに少し慣れたプレーヤーと対戦すると、こちらが近づいて打撃や投げを決めようとした瞬間、ジャンプでかわされて、そこから反撃を決められてしまうケースが多くなってくる。こういったケースでは、相手に近づいても手を出さないでおくのが正解。相手のジャンプ攻撃が当たる寸前のところで、こちらもジャンプ(J)で回避、キック(K)などで反撃してやろう。"後出しが有利"という簡単な理屈を利用したものだが、動きの素速いキャラクターを使うのなら、絶対に覚えておきたいテクニックのひとつだ。

後出しでジャンプ!!





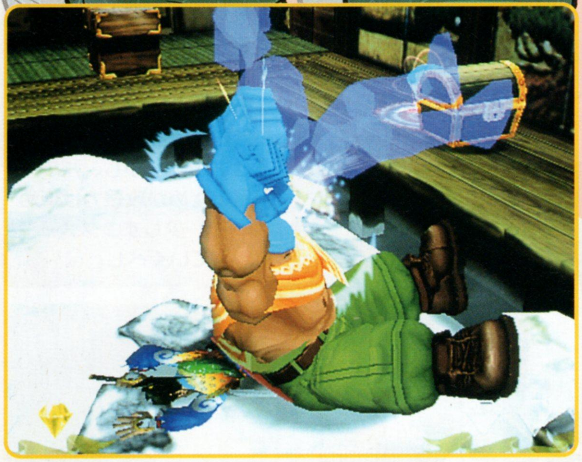


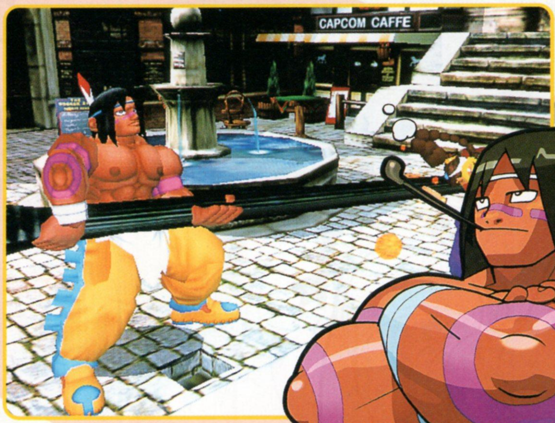
➡単純明快な理屈がもとになっているといって、バカにできないテクニック。いや、わかりやすいからこそ効果的なのかもしれない。



GUNROCK
ガンロック

鉱山で働く気のいいオヤジ。炭坑仲間から聞いた伝説のお宝"パワーストーン"を求め、多くの鉱山を渡り歩いている。見てのとおりの巨体を活かしたパワータイプのキャラクターで、動きは遅いがそれをおぎなってあまりある力強さがウリ。素速さを活かして走りまわっているヤツには、タルやイスをぶつけてやれ。ガンロックは物を投げるのが大得意。







GALUDA
ガルーダ

西部の町に生きる気高きインディアンで、その容姿とは裏腹に優しい心を持っている。生まれ故郷の村が奇妙な流行病に襲われたとき、村人の命を救うため、どんな願いでも叶えることができる"パワーストーン"を手に入れるための旅を決意。移動が遅いので相手をつかまえるまでがひと苦労だが、攻撃力と防御力は高め。うまく近づけたなら、得意の投げ技で一気にたたみみかけることができる。



相手の攻撃にあわせてレバーを入力する

エスケープ成功!!



反撃のためのエスケープをマスター

相手がパンチやキックなどの打撃を仕掛けてくると読めたならエスケープの出番。これは相手の攻撃にあわせてレバーを入力することで、そのレバーの方向に回避行動がとれるというもの。うまく使えば間合いを離すだけにとどまらず、相手の背後をとってキツ～イ反撃を喰らわせることもできるぞ。タイミングがつかめないのなら、レバーを小刻みに動かすことをオススメする。ただしこのエスケープ、さすがに万能というわけにはいかない。投げ技は回避できないので注意しておくべし。



万能ではない……

➡エスケープばかり狙っていたのでは、投げ技のいいエジキ。ときには打撃で対抗するなどしよう。

次号では徹底攻略を開始！

Message from Staff 格闘を敬遠した人にプレーしてもらいたい

対戦格闘ゲームって、すでに一部のユーザーだけのものになっていますよね。「もっとたくさんの人に対戦を楽しんでもらいたい」という思いから、『パワーストーン』は生まれました。アーケード版の発売から間を置かずに、ドリームキャスト版を発売することになるわけですが、ゲーム自体はまったく一緒。グラフィックが若干違うとはいえ、並べて見ても気づかないレベルです。移植と呼ぶのがもったいないくらい！　ドリームキャスト版オリジナル要素として、家庭でしか楽しめないような（ゲームセンターでは喧嘩の原因になりそう！）オプションが入っています（笑）。あとはとにかくアクションを楽しんでもらいたいですね。剣を振ったりタルを投げたりといろいろありますが、個人的には柱や壁を利用した攻撃がオススメ。攻撃自体が速いうえ、相手を半自動的に追っかけてくれるので、不意をついて出すと効果的です。難しいコマンド入力もないので、既存の格闘ゲームに飽きた人はもちろん、格闘モノを敬遠していた人こそ、ぜひプレーしてみてください。



手塚 武

『パワーストーン』のプロデューサー。多忙になるたびに肥え、体重は現在90キロ。減量を計画中。

旅芸人一座の看板娘で、明るく元気なあやめ。実は忍者の血を引いており、殿様より渡された南蛮渡来の絵地図に書かれた"力石"を探しに旅に出る。腕力がないため重い物を投げるのはニガテだが、すべてのキャラのなかでもっとも俊敏。機動力を活かした戦いかたを心がけたい。変身してからの攻撃は当てやすく威力も大きいので、足の速さを利用して積極的に"パワーストーン"を集めていこう。



AYAME あやめ





ROUGE ルージュ



炎を意のままに操る放浪の女占い師。水晶の輝きに誘われて"パワーストーン"を探す旅に出る。攻撃力や防御力は男性キャラクターとくらべると低めだが、変身後の炎系の攻撃は使い勝手が良い。遠くまで届く、当てやすい、攻撃力が高いと、3拍子揃っているのはルージュだけ。走るスピードなど基本的な能力は高いので、あやめと同じように、"パワーストーン"を集めることを重視したい。

pop'n music ポップンミュージック



発売日	2月25日発売予定	価格	4800円（予価）
ジャンル	アクション	プレー人数	1～4人
通信機能	未対応	ビジュアルメモリ	9ブロック使用
メーカー	コナミ　http://www.konami.co.jp		
対応周辺機器	特製コントローラー、ぷるぷるパック（仮称）		

開発状況 100 パーセント



アーケードの人気作がドリームキャストにお目見え！　今回はその魅力と楽しさを、キャラ紹介を交えてじっくり紹介しよう。

五感を楽しく刺激するポップな音楽ゲーム!!

この『ポップンミュージック』は、新感覚の音楽体感ゲームだ。音楽に乗って画面上から下に落ちてくるマークが、ちょうど下のラインに重なったときに対応するボタンを押し、そのタイミングによってGREATとかBADとかの評価が決まる。システムはモグラ叩きに近いかも。使用ボタン数は5、7、9の3タイプから選べて、ボタンを人に振り分ければ、規定以上の9人でも楽しめるぞ。



キング

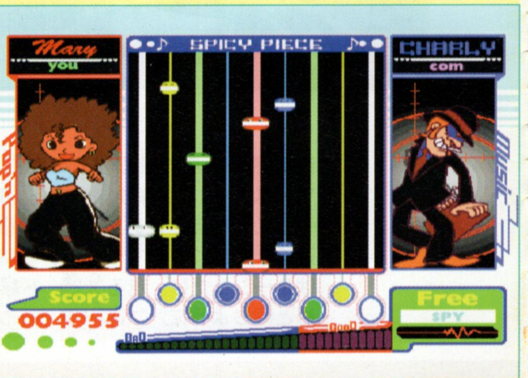
⬅使用できるキャラはふたり。そのひとりキングは自称"音楽の王様"。実際に歌も踊りも超一流で、世界中のティーンたちの憧れのアイドルだ。

マリー

➡プロのダンサーとして、有名ミュージシャンのプロモビデオにも多数出演している。週末のプライベートは秘密で、絶対に人には教えない。



⬅特製のポップンコントローラはソフトと同時発売で、価格は税抜き4千990円。ハイスコアを狙うには必須アイテムかも？



➡上から落ちてくるマークが、下のラインに重なったら、対応するボタンを叩く。タイミングが勝負だ。

まずはニャミ＆ミミと基本レッスン

アーケード版をプレーしたことがない初心者のために用意されているのが、入門編とも言えるビギナーモードだ。ここではニャミ＆ミミという、パフィー似の（？）可愛いコンビに、ゲームの基本的な遊びかたをやさしくレクチャーしてもらえる。

画面による説明がひととおり終わったら、続いては実戦レッスンとなる。ここではノーマルやハードのモードと違い、敵のCPUプレーヤーが自分のプレーを妨害することもないから、じっくりと基本テクニックを練習することが可能だ。プレーの結果いかんで、ニャミとミミの表情が微妙に変わるのも楽しい。最初はこのモードで、ボタンを押すタイミングを体で覚えよう。



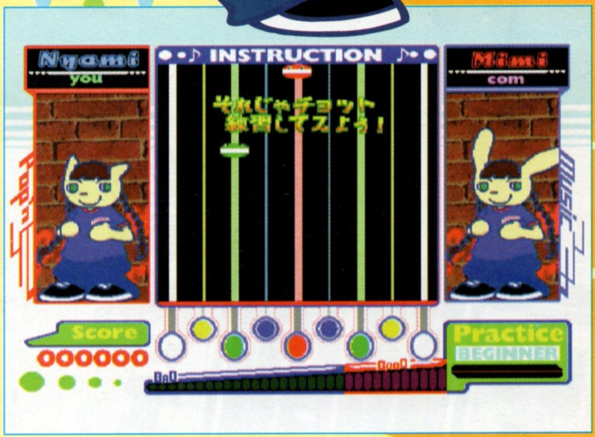
ニャミ
⬆ミミとともにテレビの司会や歌手として有名。遊園地が大好き。

ミミ
⬅ニャミの親友かつ相方。買い物好きでカワイイ小物に目がない。

初心者もオーケー！







⬆まったくルールや操作方法を知らなくても大丈夫。画面の指示に従ってプレーすれば、自然とゲームシステムが把握できるはずだ。まずはここで基本をじっくりレッスン！

ライバルキャラたち



オリビア
⬅おおらかでやさしいジャマイカのお嬢さん。趣味はスイミング。

ジャムおじさん
➡実家はカレー屋さん。不思議な踊りで、いまや国民的アイドル!?

シャメル
⬅元モデルとの噂もあり、スタイル抜群。素顔をめったに見せない。

クラフト
➡ロシア製の万能ロボ。頭はちょっと悪いけど踊りは上手だ。



ライバルキャラたち

リエちゃん
⬅服飾系デザイン学校に在学中。渋谷系の甘い歌声が特徴。

ディノ
⬇身長150センチの恐竜の赤ちゃん。楽しいリズムが大好き。

ショルキー
⬇クールな外見とはうらはらに性格はワイルド。趣味はドライブ。

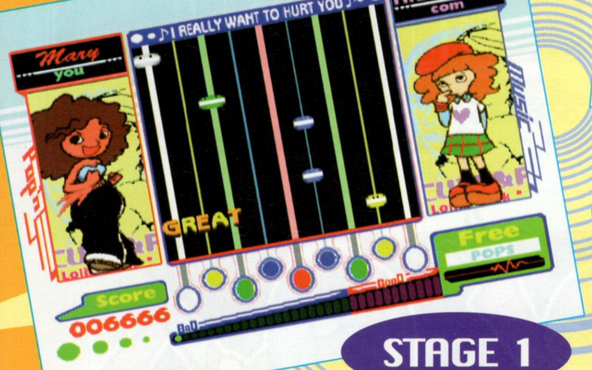
チャーリー
⬆表向きはマイホームパパ。でも正体は某スパイ組織の一員。

3ステージ12曲を遊びつくそう

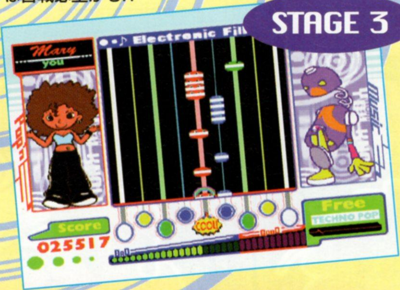
Let's Try!



⬇ステージ2はラテンなど4曲。最難関はレベル18のディスコクイーン。



⬆ステージ1の4曲のレベルは5、6、8、10。初心者にはまず、レベル5のFANTASYがオススメだ。



⬇レベル23までの4曲がスタンバイ。ステージ3は苦戦必至かも!?

ゲームの本編となるノーマルモードは3ステージ。各ステージ4曲、全部で12曲が用意されているぞ。どの曲にもそれぞれ難易度が設定されているので、自分のレベルに合った曲を選んで楽しもう。

最初にプレー可能なのは、ステージ1の4曲だけ。このステージをクリアーすればステージ2が、さらにそれをクリアーすればステージ3がプレー可能となる。クリアー条件は、各ステージともどれか1曲をクリアーすればオーケーで、4曲終わらせる必要はない。各曲は、プレー終了時に画面下のメーターが赤まできていればクリアーということになる。メーターが赤まできていないのは、タイミングよく押せた回数が少なかったことを意味するぞ。

ちなみにハードモードも、曲などの内容はノーマルモードと変わらない。ただ敵の妨害プレーが高度になるため、クリアーの難易度が必然的に高くなっている。

失敗したらトレーニングモードで練習!

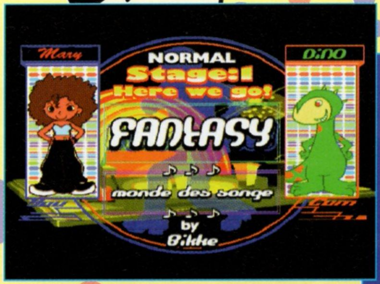
ステージクリアーに失敗。こんなときはコンティニューでもう一度……というのもいいけど、それではまた同じ失敗を繰り返す可能性も十分ある。せっかくなら、ちゃんと練習してから再チャレンジしよう。一度プレーした曲は、トレーニングモードに登録され、何回でも練習することが可能になっているぞ。このモードには、さまざまな設定が用意されているので、ひたすら練習に徹するにはまさに最適だ。曲のスピードは64段階で遅くできるし、曲のどこからどこまでを練習するのかというフレーズ指定も可能。リピートで繰り返しトライできるし、またプレー中に敵の妨害行為を発生させるかどうかも選択できる。さらにオートプレーにした場合は、お手本演奏の確認だってできちゃうのだ。これでどんな曲も恐るるに足りないハズ!?



ウデを磨いてハイスコアを目指せ

単純にステージクリアーが目標なら、わずか3曲で終了することになる。だがそれではもちろん、このゲームの魅力を満喫することはできないぞ。とくにドリームキャスト版では、その一部を右下で紹介しているように、アーケード版にないさまざまなオマケ要素が追加される予定だ。

プレー終了後には、自分のボタンを押すタイミングのズレが、数字ではっきり把握できる。BADの数が減るように練習を積み、オールクリアーやハイスコアに挑戦するのもひとつの楽しみかただろう。高得点を狙ううえでネックなのは敵の妨害行為だが、これも数をこなせば慣れるはずだ。

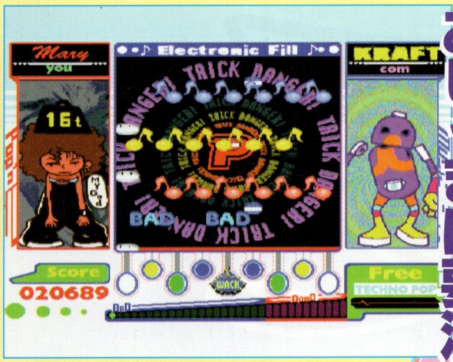






⬆プレーが終了すると結果判定の画面になり、みごとクリアーならつぎのステージに進むことができる。ちなみにこのとき、スコアは直接クリアー条件には関係ない。高得点をマークしたら、上位5位までハイスコアランキングに名前を登録することが可能だ。

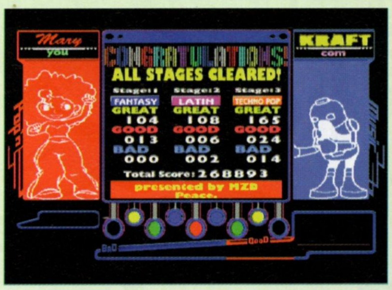
おじゃまに要注意!!



⬆ライバルのCPUプレーヤーが仕掛けてくるプレー妨害には注意しよう。画面が絵で隠れる"かくしおじゃま"と、マークがそれまでいたラインから急に別のラインにずれる"ずらしおじゃま"がある。

条件を満たすと隠し曲も登場

『ポップンミュージック』では、条件しだいで選べるようになる曲が2曲隠されている。その出しかたを紹介しよう。まず"BONUS TRACK"は、ステージ1か2の判定結果で、各項目の1ケタ目の数字がゾロ目か573か375ならオーケー。いわば運まかせのボーナス曲だ。そして"RAVE"は、ステージ1でJ-TEKNO、ステージ2でDANCEを選び、両ステージのGREAT数の割合が全体の85パーセントであることが条件。はっきり言ってかなり厳しい条件だ。



ライバルキャラたち



神風トオル
⬅横浜のパチンコ屋の息子。みた目のとおりの熱血タイプ。

バンブー
⬅ファンキーなダンステクが特徴。トレードマークは星メガネ。

ジュディ
⬆マリィの友達でいちばんのライバル。アメリカ西海岸育ち。

ドン・モミー
⬇陽気で気ままで女好き。それでちょっぴり涙もろい性格。



君よ、大空を翔ける翼となれ!!

発売日	3月4日発売予定	価格	5800円（予価）
ジャンル	シミュレーション	プレー人数	1～4人まで
通信機能	未対応	ビジュアルメモリ	15ブロック使用
メーカー	CRI http://www.cric.co.jp/		
対応周辺機器	ぷるぷるパック		

開発状況 80 パーセント

空のキャンバスに、カラフルなスモークでラインを描き込む。そんなフライトを体験できる『エアロダンシング』のゲームモードと登場機体をチェキ！

アクロバティックなフライトを満喫できるシミュレーション

これまでのフライトシミュレーションといえば、現代戦や第二次世界大戦などの、空中戦をテーマにした作品が多かった。しかしこの『エアロダンシング』は、アクロフライト、いわゆる曲芸飛行を題材とした珍しいタイプのシミュレーションだ。タイトルロゴに『featuring Blue Impulse』とあるように、日本が誇るアクロフライトチーム、ブルーインパルスの飛行が画面上でリアルに再現される。そしてブルーインパルスを筆頭に、アクロフライトにつきものなのがスモーク。ドリームキャストのスペックにより実現した、美しいスモークは必見だ。

Check it!
ブルーインパルスとは

航空自衛隊のアクロフライトチームの名称で、正式名称を第4航空団第11飛行隊という。39年間に渡って、航空技術と飛行技術を高度に結実させた究極のアクロフライトを見せ続けてきた。現在の使用機体はジェット練習機T-4で、これは、1960年の発足当時のF-86F、2代目のT-2に続く、3代目の機体にあたる。なおブルーインパルスのスケジュールなどは防衛庁のHP(http://www.jda.go.jp/)で見られる。

メインのモードはふたつ、アクロバットフライトを極めろ!!

空の花形ブルーインパルスの隊長を目指せ

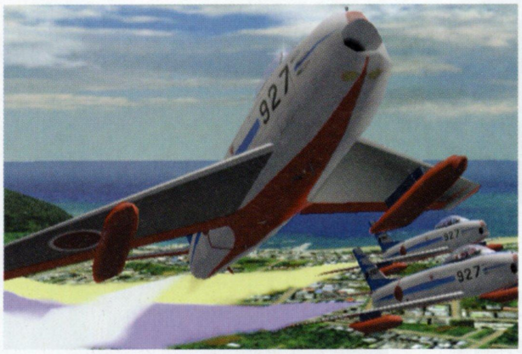
ブルーインパルスミッション

これはブルーインパルスの隊員になるというモードだ。基本的な飛行技術から始まり、徐々に難しいアクロフライトへとステップアップする課題をクリアーしていく。最終的に目指すのはブルーインパルスの隊長。ひたすら腕を磨け。

コックピットはココに注目!



カラフルなスモークが空を鮮やかに彩る!





⬆⬅ブルーインパルスといえば、なんと言ってもスモークを使った美しい演技が魅力。隊長になれば、演技の組み立てもプレーヤーの思いのまま。

高い技量を要求されるミッションに挑戦

スカイミッションアタック

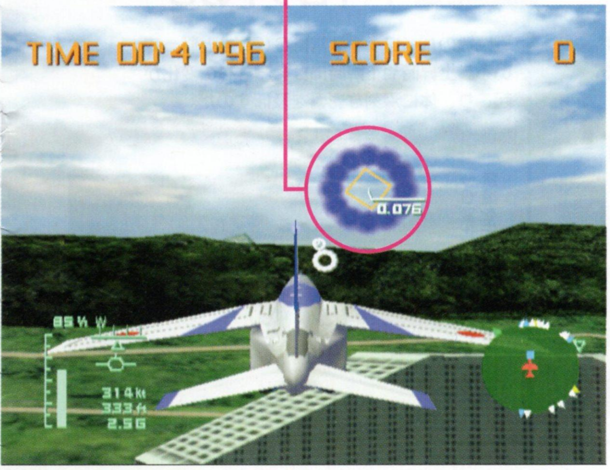
アクロフライトというよりも、フライトそのものを楽しめるゲームモード。このモードではエリア内に設置されたターゲットを獲得し、制限時間内になるべく多くのポイントを稼ぐのが目的だ。初めはT-4練習機でしか飛行できないが、ゲームの進行に応じて使用可能な機体が増えていく。



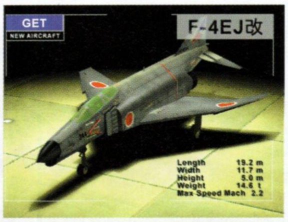
➡フライト中は、ポリゴンの大きな矢印がターゲットまで道案内してくれる。ちなみに、スカイミッションアタックでも、スモークを出しながらフライトすることはできる。もちろん、これはポイントにはまったく影響しない。

ターゲット

画面中央やや右にある青色のリングがターゲットだ。数字は、ターゲットまでの距離を示している。



新機種追加



⬆ミッションに使える機体が増加。同じステージでも違う機体でアタックすると、まるで感覚が変わる。

編隊数増加

⬇編隊数を増やすと、同時に障害物激突の確率も増す。つまり編隊飛行のフライトは上級者向けなのだ。



空を舞う鉄の

『エアロダンシング』には、歴代ブルーインパルス機を始めとした、航空自衛隊所属機種が多数登場する。ここでは、その銀の翼たちの勇姿を見てみよう。なお、ゲームではブルーインパルス機以外、つまり実際にはアクロフライトをしない機種でも、スモークを出しながら飛行することが可能だ。現実では見られないアクロフライトをまのあたりにできるのは、ファンにとってはたまらないはず。これも『エアロダンシング』の大きな魅力のひとつといえるだろう。



▲ **F-15DJ**

各種戦闘にたけ、ミサイルキャリアーとしても優れた多目的戦闘機。

優雅





前はFS-Xと呼ばれていた機。陸海の戦闘で活躍する支援戦闘機だ。

F-2 ▲

勇壮

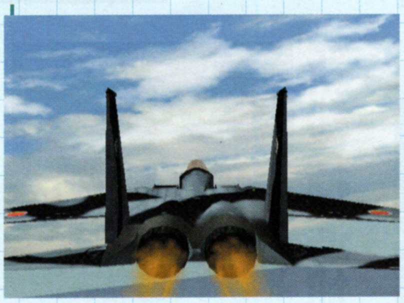
Check it!

このゲームに込められたこだわり

ジェット機が吐き出す美しいスモークが堪能できる『エアロダンシング』。このスモークは、開発者のこだわりとドリームキャストの処理能力の結晶といえる。また、まるで映画を見ているかのようなリプレーや、元パイロット監修によって実現されたリアルな操縦感も開発者のこだわりの賜物だ。さらにほかにも、機体特有のマークから、各機体の細かいパーツの挙動まで、このゲームは本当にこだわりに満ちた作品となっている。ここで、なかでもとくにマニアックなふたつのこだわりをじっくり見てみよう。

こだわり1 トーチング現象

スモークは発煙油を燃焼させることで発生するが、このときアフターバーナーを使用するとこの現象が起こる。見た目に美しい現象だ。



こだわり2 パイロットのG

戦闘機のパイロットは常にG（重力）と戦っている。上昇時や下降時には急激なGの変化が起こり、体に深刻な影響を及ぼすのだ。

G-LOC



➡G変化の負荷が大きすぎると意識を失う。無理な操縦は禁物。

鳥たちの共演



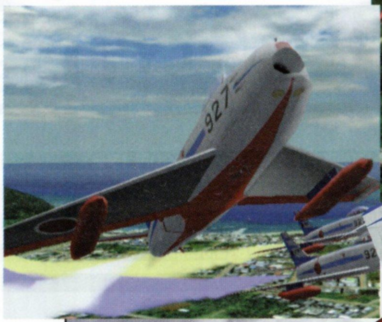


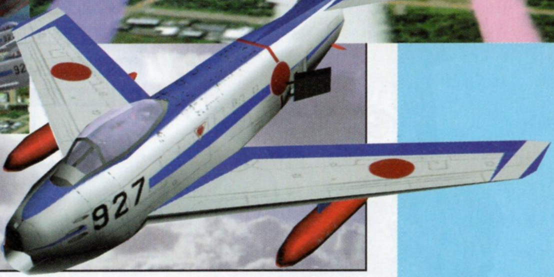
T-4BI ▶
現在のブルーインパルス機。純国産の練習機で、平成8年に採用された。



◀ F-4
30年以上も第一線で活躍中の機種。偵察機などバリエーションも多彩。



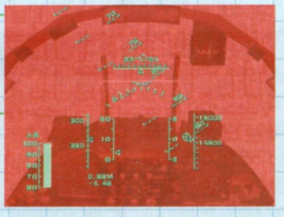




F-86F ▶
初代ブルーインパルス機。すでに引退しており、自衛隊では使用していない。

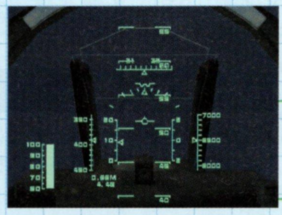
軽快

レッドアウト



←急激降下すると、血液が頭に集り視界が狭まる。

ブラックアウト



→急上昇は血液が下り、目の網膜血管をつぶす。

Message from Staff

リアルな動きにぜひ注目を

この作品では、とにかく機体のリアルな挙動にこだわりました。スカイミッションアタックでまずそのリアルな挙動を把握し、そのあとブルーインパルスミッションを楽しんでもらえればと思います。ドリームキャストのパワーを活かして、ビジュアルも綺麗に仕上がりました。映像を見ていいなと思ったら、ぜひ実際にプレーしてみてください。最初は細かいことは気にせず、方向キーで思った方向へ飛ぶだけでも、大空を翔ける新しい感覚が味わえるはずです。慣れれば4人でプレーするのも楽しいですよ。



鯨井　亨

CRIアプリケーション開発部に所属。同作のディレクターを担当している。





ぷよぷよ〜ん

1000万人が遊んだパズルゲームの最新版登場

発売日	3月4日発売予定	価格	5800円（予価）
ジャンル	パズル	プレー人数	1〜4人まで
通信機能	未対応	ビジュアルメモリ	6ブロック使用
メーカー	セガ http://www.sega.co.jp		
対応周辺機器	なし		

開発状況 90 パーセント

落ちものパズルの大ヒット作『ぷよぷよ』の最新作が登場。4作目だから『ぷよぷよ〜ん』なのだ。わかる？



定番パズルの第4の挑戦

もはや落ちものパズルの代名詞ともいえる『ぷよぷよ』が、パワーアップしてドリームキャストにやってくる。登場する各キャラクターが"特技"という特殊能力を持ち、対戦時にその力を発揮するのだ。さらに"とこぷよ"モードも変更されているぞ。

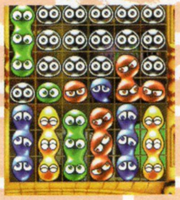


ぷよぷよ用語の基礎知識

1 赤玉［あかだま］

予告ぷよ(11参照)の一種で、1個当たり5段分のおじゃまぷよ(2参照)が降る。1作目の『ぷよぷよ』のころは、赤玉2個で決着したものだ。

2 おじゃまぷよ



ぷよ(8参照)を消すことで相手側のフィールドに降らせることができる障害物。透明のぷよ。降る位置はランダムだが、いつもいちばん降っちゃいけないとこに降る。

3 げ〜むお〜ば〜

『ぷよぷよ』全作、全モードを通して、ぷよ(8参照)がぷよの出現場所(フィールドのいちばん上）をふさいでしまうとおしまいだ。

新生"とこぷよ"をとことん解剖!!

とことんぷよぷよ、略してとこぷよというのは、ひとりでひたすらぷよを消し続けるゲームモードのことだ。『ぷよぷよ』シリーズは対人戦がメインなので、このとこぷよは、その練習モードともいえる。『ぷよぷよ〜ん』のとこぷよでは、フィールドの大きさを変えられるという新要素が加わった。

ついに登場した究極のとこぷよ×2

◀BIGモード



⬆ぷよが超ビックになる7マス×4マスのフィールド。迫力が違う！

『ぷよぷよ』をとことん研究できるモード





このモードはおじゃまぷよが降らないので、じっくり『ぷよぷよ』の研究ができる。通常の縦12マス×横6マスのフィールドのほか、さまざまな大きさのフィールドでプレーできるので、それだけでも楽しめるぞ。

▶SMALLモード



⬆もうなんだかわからないくらい細かいぷよ。大連鎖が狙える。

4 相殺［そうさい］

自分側に予告ぷよ（11参照）が出ている状態で連鎖（12参照）をすると、連鎖で発生するぶんの予告ぷよを消すことができる。これが相殺。

5 積み込み［つみこみ］

連鎖（12参照）になるように、ぷよ（8参照）を並べておくこと。フィーリング、折り返しなど、さまざまなテクニックが存在する。

6 導火線［どうかせん］

積みこみ（5参照）を完了して、これを消せば連鎖（12参照）が始まる、というぷよ（8参照）のこと。中級者が大量連鎖を組んでいると、見失ってしまうことがままある。右の写真の場面だと、赤いぷよが導火線にあたる。



7 とことんぷよ

ひとりでぷよを消すだけのモード。連鎖（12参照）パターンの研究などに使う。『ぷよぷよ〜ん』では大幅にパワーアップしているぞ。

8 ぷよ

4匹くっつくと消えてしまう。『ぷよぷよ』シリーズでは消されるだけの悲しい存在。赤ぷよ、青ぷよ、黄ぷよ、緑ぷよ、紫ぷよと5色いる。目しかないが意外に表情豊か。



9 『ぷよぷよ』『〜通』『〜SUN』

『ぷよぷよ』が1作目。ちょっとわかりづらいが、『〜通』が2作目で、『〜SUN』が3作目。なんと、シリーズ通算で1000万本売れた。

10 魔導物語［まどうものがたり］

『ぷよぷよ』シリーズのもとネタとなったダンジョンRPG。アルルはこのゲームの主人公だった。やっぱり、ぷよ（8参照）はザコ敵。

11 予告ぷよ［よこくぷよ］

連鎖（12参照）などによって、おじゃまぷよが降るまえに、フィールドの上部に表示される特殊なぷよのこと。予告ぷよの数と種類が降るおじゃまぷよの数を表わす。予告ぷよがいるあいだのみ、相殺（4参照）ができる。



12 連鎖［れんさ］

あるぷよ（8参照）が消えることで別のぷよが消えること。効果的な積み込み（5参照）をしておくことで、大量連鎖を狙うことも可能。

キャラクターの特技で対戦がさらにヒートアップ！

『ぷよぷよ〜ん』の最大のパワーアップポイントは、新要素となる"特技"の導入だ。今回はキャラクターごとに、固有の特技が設定されていて、対戦中に１ボタンで発動させることができる。もちろん使用回数は決められているので、使いどころが勝敗を分けるだろう。『ぷよぷよ』も、もはや連鎖だけでは勝てない時代が来たのだ。

特技がぷよぷよを変える！



⬆ドラコケンタウロスの"特技"発動シーン。"特技"は格闘ゲームの必殺技のようなもの。

ドラコバーニング



同色ぷよ全消し

ドラコケンタウロスの特技。発動時点でいちばん高位置にあるぷよと同色のぷよを消す。

ガイアキューブ



ぷよが動く!?

チコの特技。フィールド内のぷよが動き出す。それがどんな効果を及ぼすかは不明。

みんななかよくしてね



孤独ぷよ救済

セリリの特技。孤立しているすべてのぷよが、隣接しているほかのぷよと同色になる。

フォーリンサンダー



雷が高所に落下

ウィッチの特技。いちばん高く積まれた列に落雷。その列とそこにつながるぷよを消す。

『ぷよぷよ〜ん』のストーリーは？

春うららかなある日。アルルとカーバンクルは、初めてのサーカスに興奮していました。空中ブランコ、玉乗り、ぷよの火の輪くぐりと出し物が続きます。突然、団長がカーバンクルをステージに呼びました。団長はカーバンクルを消すと言っています。「3、2、1、ファイヤー！」、本当に消えてしまいました。これにはアルルもビックリで、観客も大拍手。しかしこれが、アルルの冒険の始まりだったのです……。

メインキャラクター







ライバルキャラクター

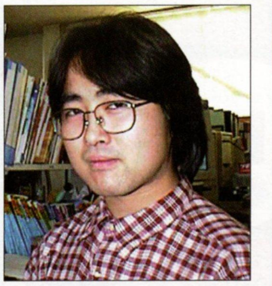
カーバンクルを探すアルルのまえに立ちふさがるのがコイツら。それぞれ固有の特技を持つ。いちど倒せば、仲間になってくれるぞ。



Message from Staff

自分に合ったキャラで遊んで

いままでの『ぷよぷよ』シリーズでは対等な条件での対戦システムを固めてきましたが、今回はキャラごとに異なる"特技"を採用しました。しっかりとした基本システムがあり、たくさんの戦法が培われてきた『ぷよぷよ』だからこそ、今回の"特技"が活きてくると考えています。まあ、そんなに難しく考えなくても、きっと自分のプレースタイルに合ったキャラがみつかるはずです。気軽に楽しんでください。もちろん、お気に入りのキャラにこだわり、頑張って使うのもいいと思いますよ。



菅家利勝
『ぷよぷよ』シリーズを手がけるコンパイルのディレクター。

The Reality of Shenmue

現実の世界とシェンムー　～莎木～

シェンムー 莎木

どこまでもリアルな世界、かぎりなくリアルな物語。
それはもうひとつの現実。
鈴木裕の全身全霊をかけたタイトルがついにその全貌を見せはじめた。

あの鈴木裕が足かけ5年に渡って作り続けた入魂の一作がついに姿を見せる

数々のアーケードゲームで、徹底したシミュレートへのこだわりを見せた、セガのエースクリエイター、鈴木裕氏。彼は『バーチャファイター3』を発表して以来、ずっと沈黙を守ってきた。しかし、彼は決して眠っていたわけではなかった。中国へ行き、八極拳を極め、オーケストラによるテーマ曲を作り上げ、新作の構想を練りあげていたのだ。今回、彼が目指しているのは世界をまるごとシミュレートしてしまうこと。新ジャンル"Full Reactive Eyes Entertainment"、通称"FREE"を提唱し、「目」で見えるものすべてがリアリティを持って反応をする世界を作り上げようとしているのだ。今回はその新しい世界を鈴木氏本人の言葉をまじえて見てみよう。

NEWS!
インターネットでビジュアルメモリ用の『シェンムー』のデータを配信検討中！

『シェンムー』の完成に先駆けて、『シェンムー』のビジュアルメモリ用のデータがインターネットで配信されるらしい。配布開始日は未定だが、価格は無料。ちなみにこのデータは『シェンムー』本編とは連動しないとのこと。本編ではビジュアルメモリを使った機能が違う形で用意されるということだ。今後のセガからのアナウンスに期待したい。



これは記者会見で披露されたビジュアルメモリ用のシェンムーデータの画面だ。

『シェンムー』イントロダクション

1986年、横須賀。主人公の芭月 涼（はづき りょう）は、芭月流柔術の達人である父の死を知る。彼はその死の謎を追い、中国に旅立つのだった。彼が訪れるのは東洋の魔窟、香港・九龍城（くーろんじょう）。そこで彼は様々なトラブルに巻き込まれる。香港アバディーンのストリートギャングとの出会い、日本の文化と中国文化のカルチャーギャップ。やがて、彼は物語のヒロイン、玲 莎花（レイ・シェンファ）とめぐり会う。その出会いは彼にはたして何をもたらすのだろうか？　それはプレーヤーとなるあなたが直接、体験することになるだろう。



ヒロインの玲 莎花と主人公の芭月 涼の運命の出会いのシーン。ふたりは中国の奥深い森のなかでめぐり会う。

BACK GROUND

物語は1986年、横須賀から始まる

舞台は、日本から世界へ

『シェンムー』の物語は1986年の神奈川県・横須賀から始まる。横須賀は港を持つ国際的な都市。「日本人というものを表現したかった。横須賀は山と海を持つ都市で、日本を代表する街ですよね。同時にドブ板通りなど、国際的な一面も持っている。そこから日本人の主人公・涼は異国の地へ旅立つのです」と鈴木氏。横須賀から遥かな大地、中国へ。『シェンムー』の冒険の舞台はうねりをあげて変化していく……。



どこか懐かしい横須賀の町。ここからストーリーは始まる。



横須賀の港の風景。ここから香港へ旅立つのだろうか



写真は80年代某所の町なみ。ゲームの雰囲気に非常に近い。

横須賀ワールドガイド

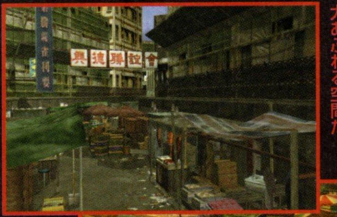
海外に通じる大都市

横須賀港を中心とした都市。ドブ板通りという地区は米海軍基地があり、国際色が豊かだ。

そして冒険の舞台は蒼く深きアジア、1986年香港へ



香港全景。中央に見えるのが冒険のメインステージ九龍城。



迷路のような屋台街。活き活きとした生命力あふれる空間だ。



香港の港町、湾仔（ワンチャイ）の屋台街。非常にリアル。

異国の地、香港

『シェンムー』は香港のリアリティを再現している。そこにあるのは香港の手触り、匂い、空気。プレーヤーは香港にいるような気分を味わえるだろう。



派手な看板とネオンがところ狭しと立ち並ぶ、香港の裏道。

香港ワールドガイド

100万ドルの夜景を持つ神秘の街

香港という地名は香木の産地で、天然の良港だったことから名づけられた。19世紀におこったアヘン戦争で中国からイギリスに割譲された歴史を持つ（1997年7月1日に中国へ返還された）。気候は亜熱帯性気候。雨は少ないが、冬でも平均気温15度とかなり暖かい。通用語は広東語。通貨単位は香港ドル。宗教は道教が一般的だが、儒教、仏教、キリスト教なども広く伝わっている。道にはネオンや看板があふれ、中華料理の屋台（大牌や小牌と呼ばれる）がところ狭しと並んでいる。港には船の上で暮らす水上生活者が住んでいる。



香港観光協会提供

街の夜景は美しく100万ドルの価値があるという。

PLAY FIELD

九龍城

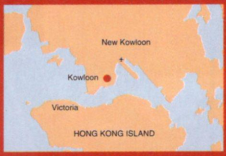
東洋の魔窟、九龍城
その光と闇……陰と陽

狭い敷地に高層建築物が密集し、昼間も薄暗い。ここは香港のなかでも、もっとも危険な地、九龍城。『シェンムー』の第2章の舞台はここになる。建物のなかには1200もの部屋が用意され、無数の人々が生活をしている。その徹底した作りこみは見事に現実の九龍城の雰囲気を再現。香港を感じることができる。

九龍城ワールドガイド

犯罪と危険がうずまく香港一の暗黒街

もともとは中国の軍事拠点。そのためアヘン戦争以後も九龍城だけはイギリスの支配を免れた。やがて麻薬や賭博がはびこり、犯罪者の巣窟となった。1994年に解体。

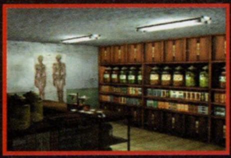




共同通信社提供

老朽化してお互いに支え合っている100とも200ともいわれる高層雑居ビルの群。最盛期は50000人以上が住んでいたという。

1200もの部屋、迷路のような道、広く深いプレーフィールド



漢方薬店



食堂

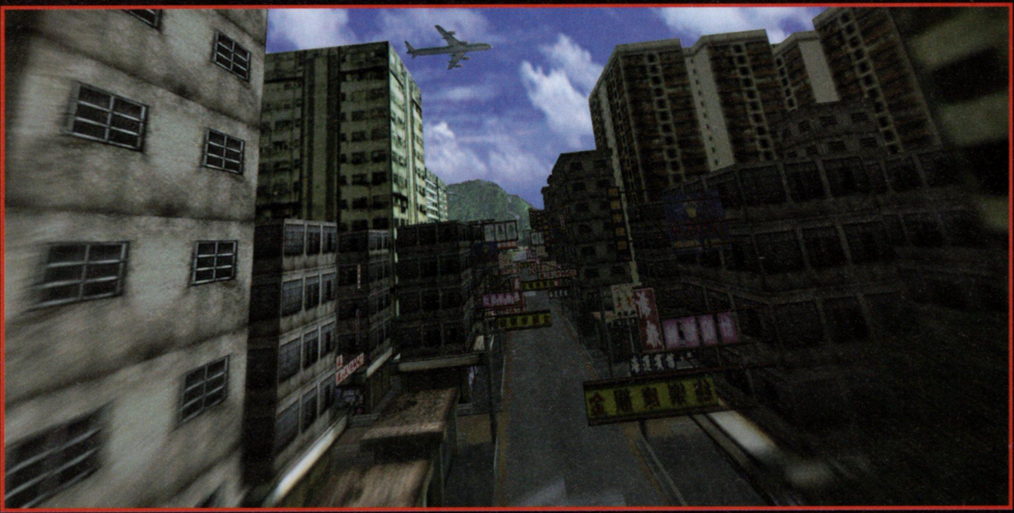


マリア像



貴金属店

『シェンムー』に登場する九龍城のなかには、なんと1200以上の部屋が用意されているという。しかも、すべての部屋に入ることが可能。その莫大な情報量には圧倒される。





これで看板も読める。広東語ガイド

九龍城にあふれるネオンや看板。そこで書かれている文字はすべて広東語だ。簡単にその意味を紹介しよう。香港が少しは歩きやすくなるはずだ。

レストラン →飯店・酒楼・酒家
ナイトクラブ→夜總會
ホテル→酒店　　1階→1楼
喫茶店→茶樓　　非常口→太平門

CHINESE MARTIAL ART

八極拳

『シェンムー』の本質は八極拳にあり

八極拳は、中国で生まれた極めて合理的な拳法だ。鈴木氏は『シェンムー』を作るにあたり、八極拳の故郷、孟村に訪れ呉連枝老師のもとで修行している。そこで彼は着想を得てゲームを作り出したのだ。実際に『シェンムー』は、八極拳の思想が反映されているとのこと。どんな物語なのか楽しみだ。



『シェンムー』のストーリーは、鈴木裕氏が体得した八極拳の真髄を映し出す物語になるそうだ。



物語冒頭の四天王・蒼龍が主人公の父・芭月巌と戦うシーン。芭月流柔術と幻の拳法の衝突。

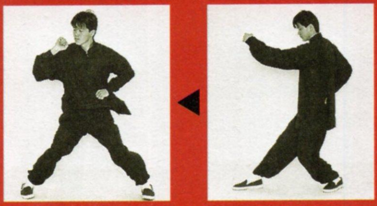
八極拳ワールドガイド

開門八極拳とは傷つけないための拳法である。

『バーチャファイター』でアキラが使っていた技が八極拳である。八極拳は武術のなかでも、独特なスタイルを持っている。いわゆる近身短打（身を近づけて短く打つ）が重視されているのだ。技は猛虎翻身など、動物の象形や動作から名づけられたものが多い。とはいえ、実戦において八極拳は無形であり、相手の技に応じて反撃し、制することを主としている。また、八極拳は打撃術だけでなく、養生法としても優れているともいわれている。

八極拳の代表的な技

●頂肘
腕と上半身を振る反動で強力なあたりを生みだす。下から上に肘を突き出すのは八極拳の特徴。接近状態で使われることが多い。



●馬歩横打
八極拳は拳の打撃も多い。腰を振り、前足をひねりこむことで破壊力を強化する。足の動きと同時に腰の動きも重要な要素だ。



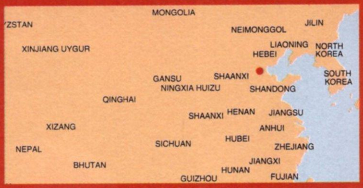
『シェンムー』はここから生まれた

八極拳の開祖の村
中国河北省 孟村回族自治県

八極拳は約200年まえ、中国河北省孟村出身の呉鐘によって創設された。以来、孟村は八極拳の開祖の村として全世界に知られている。発展し広い大地と豊かな産業を持つ町である。八極拳の最高権威といわれる呉連枝老師も孟村に在住している。



写真は八極拳の最高権威・呉連枝老師。



河北省孟村回族自治県は渤海の西岸に位置する村だ。『シェンムー』本編で訪れるシーンがあるのだろうか？

●もっと八極拳に詳しくなるために
八極拳 戦闘理論（青木嘉教著 愛隆堂）

CHARACTER

登場人物

物語をつむぐ、どこまでもリアルなキャラクターたち

『シェンムー』の主要キャラクターたちは、石膏のペルソナ（人体像）を3Dスキャナーで撮りこむことで作られた。そのため、肉感的でありながら、どこから見てもデッサンの狂いがないキャラクターをゲーム中に存在させることに成功したのだ。監督の鈴木裕氏によると総登場人物はなんと500人を予定しているとのこと。ほかにも動物や虫などもキャラクターとして用意されている。まさにテーマどおり「ゆったり、たっぷり、しっとり」とした世界が用意されることになりそうだ。

また、キャラクターの動きはモーションキャプチャー技術によって、人の動きをそのまま取り込んでいる。格闘シーンのアクションは武道家から、キャラクターのしぐさは俳優から、すべて実際の演技をデータに取り込むことによって動きを再現しているのだ。そのこだわりはキャラクターの手の指先の動きや顔の表情にまで及んでいる。モノをつかんだときの指のからみかた、顔を殴られたときの表情のゆがみ、そのすべてがCGにより克明に再現されているのだ。こんな映像美は見たことがない！

どこまでもリアルに、どこまでも忠実に。その徹底ぶりには完全に脱帽してしまう。このキャラクターたちが、いったいどんな物語を織り成すのか。期待せずにはいられない（キャラクタープロフィールはセガの資料より使用）。



主人公

芭月 涼（はづき・りょう）

幼いころに母を亡くし、厳格な父のもと、修行に明け暮れる日々を過ごす。無鉄砲で喧嘩っ早いが、内に強い意思を秘めている。父の死の謎を追い、まだ見ぬ西の国、中国に旅立つ。演ずるは松風雅也。



主人公の父

芭月 巌（はづき・いわお）

涼の父であり、芭月流柔術の達人。若かりしころ、中国に渡り武者修業をし、様々な人と出会う。武道に対する深い志は、流派を問わず尊敬の念を集めている。演ずるは藤岡弘。

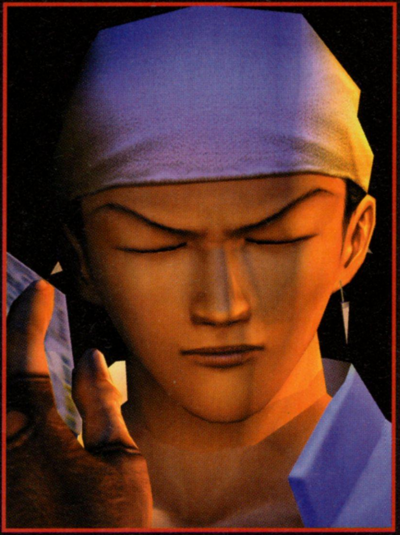


ヒロイン

玲 莎花（レイ・シェンファ）

大自然に囲まれて、人を疑わずに育った。あどけない表情には中国の大地が育んだ、生きる力が満ちている。素朴で純粋な少女。涼との出会いが運命を変えていくことになる。演ずるは石垣はづき。





アバディーンのストリートギャング

刃 武鷹（レン・ウーイン）

香港アバディーンのストリートギャングの頭。危険と背中あわせのこの街で、すべてを学んだ。研ぎ澄まされた、その目。いつしか刃（レン）と呼ばれるようになった。演ずるは萩原匠。

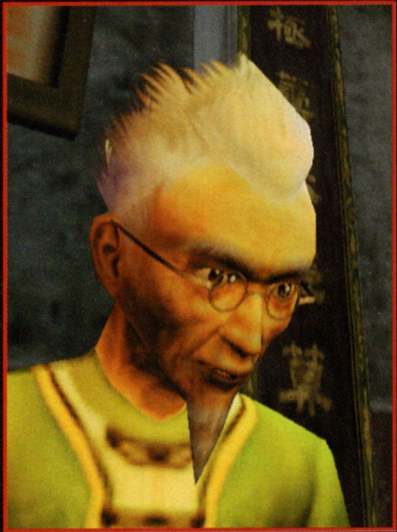
CHARACTER



中国伝統文化の研究家

紅 秀瑛（コウ・シュウエイ）

中国の伝統文化を愛し、それに関わる歴史、武術等の研究家として知られる。人々の尊敬を集め、その人望は厚い。その澄んだ瞳のなかに、涼はなにを見いだすのか。



香港一の情報屋

朱 元達（シュ・ゲンタツ）

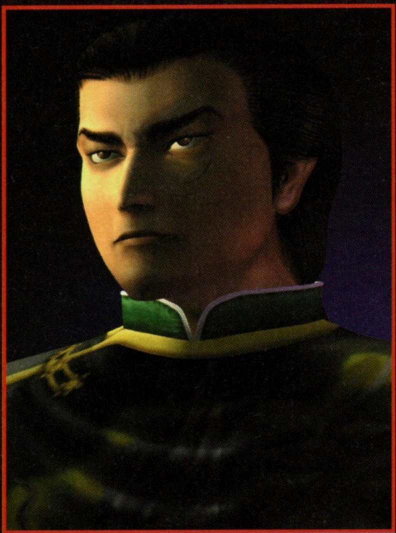
表向きは、香港アバディーンの運送会社「五星公司」の元締め。かつては九龍城の有力な権力者であり、その情報網はいまもなお、裏社会に根を張っている。義侠心に熱く、彼を慕うものは多い。



香港で涼が出会う、いたずらっ子

ウォン

はつらつとした快活な少年。たまに悪さをするが根は良い子。ある特技を持っている。



父の仇であり四天王のひとり

蒼 龍（ソウリュウ）

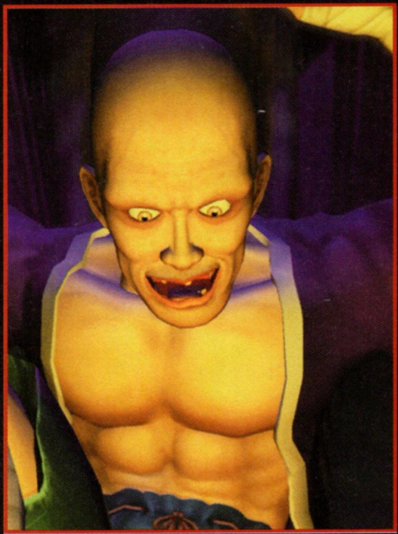
いまは途絶えたとされる幻の拳法の使い手。冷徹なまなざしは、相手を威圧し、恐ろしいまでの力と技は、戦わずして戦意を喪失させる。



残忍な四天王のひとり

鳥 隼（チョウジュン）

赤く妖艶な衣をまとい、そのしぐさは人を惑わせる。すべてを見透かす恐ろしい目は、常に獲物を追い求める。その激情はすべてを焼き尽くす炎。大胆にして冷酷。その行動は計り知れない。



凶悪な殺人者

チャイ

闇に潜む、獣のような目。その醜い姿は、見るものすべてを脅えさせる。素早い動きで相手を翻弄し、長い腕から繰りだされる技で、敵の急所を正確に捉える。狡猾にして残忍。

GAME SYSTEM

ゲームシステム

よりリアルに世界を感じるために

「小さな子供でもプレーできるくらい簡単に」。それが『シェンムー』のゲームシステムのテーマだ。そこで開発されたのが「QTE」。ボタンをタイミングよく押すことで、キャラクターが障害物をよけたり、格闘したりと、見事なアクションを決めてくれる。この躍動感は未体験の爽快さだ。

さらに注目すべきは、今回新たに発表された「フリーバトル」。そのシステムは、ずばり『バーチャファイター』の進化形。よりシンプルなボタン操作で多彩な技がくり出せるのだ。また、強力な技はストーリー中、主人公が達人に出会うことで覚えていくという。どれだけの達人がいるのか、どれだけの技があるのか。答えは『シェンムー』の広大な大地だけが知っている。

また、ほかのキャラクターと会話するシステムも簡便化が計られている。キャラクター同士がある程度近づいてから、相手の方向を向いて喋りかけると、その場で会話が始まるのだ。これまでのRPGのように、ぎりぎりまで接近しておたがいに顔を付き合わせて喋るような、煩雑さはそこにはない。ほかにも移動中に視線だけを動かして、まわりを見まわすことができたり、非常に自由度が高くなっている。「プレーヤーのパーソナリティーが、そのままゲームプレーにあらわれるようなものになると思います」鈴木氏はそう語る。彼は誰もが『シェンムー』の広大な世界を楽しめる、自由で豊かなシステムを作りあげた。ここでは、現在判明しているゲームシステムを一挙に公開しよう。

Free Battle

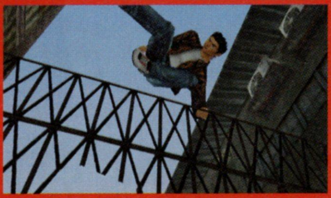
なんとQTEのほかに戦闘システムが存在した。その名はフリーバトル。格闘ゲームのようにパンチやキックなどの技を繰り出し、多人数の相手と戦うのだ。相手の攻撃を手で払う防御や、『バーチャファイター』を継承した1ボタンによる回避など、戦いをスリリングにする要素が盛り沢山。なお、強力な技を使えるようになるには、ストーリー中で拳法の達人に出会う必要があるという。その達人のもとで修行することで新しい技を覚えていくのだ。どんな技が『シェンムー』の世界に隠されているのか。楽しみだ。

Quick Timer Event

QTEが始まると画面にアイコンが点滅する。それに合わせてタイミングよくボタンを押すと、キャラクターが見事にアクションを決めてくれる。たとえ、QTEを失敗してしまっても物語は別の展開で進んでいく場合もある。QTEは物語の分岐点でもあるのだ。



QTEバトル
ボタンを押すことで、次々と敵を殴り倒し、投げ飛ばす。



QTEチェイス
疾走しながら障害物を避けていくQTE。華麗に障害物を飛び越す！



視線操作
アナログ方向キーで視線を動かせる。思わぬ発見に驚くこともあるだろう。

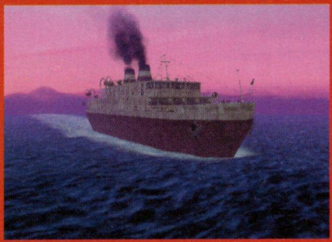


移動
障害物にぶつかりそうなときは、自動的に減速してくれる。

Play Mode

キャラクターの移動は方向キーで、キャラクターの視線の操作はアナログ方向キーでおこなう。2つの方向キーを組み合わせて操作すれば、走りながら後ろを振り向くこともできる。

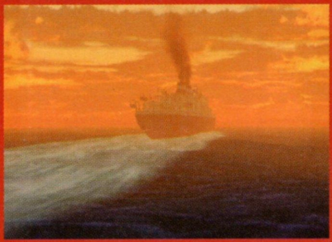
GAME SYSTEM



朝焼け
美しい朝焼けの中、海を進む。



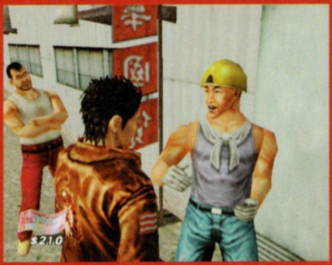
昼
太陽が昇り、昼になった。



夕焼け
太陽が沈み、夕焼けが包む。

4D Time Control

3次元の世界に時間の軸をくわえることで4D。『シェンムー』の世界ではリアルタイムな時間の流れが存在している。つまり、冒険をしているうちに、日が暮れて夜になってしまうことがあるということ。時間の経過により、物語も変化していく。まさしく4次元の世界の誕生だ。



アルバイト
港で積荷の荷卸しのアルバイトを発見。

Make Money Event

異国での冒険の最中、お金が必要になることもあるこの世界で手っとり早くお金を稼ぐ方法はアルバイトとギャンブルのふたつ。堅実に稼ぐか、一攫千金を狙うか、プレーヤーの選択次第。



ギャンブル
路上では「大小」をしているギャンブラーたちがいる。



夕方どきに、降り始めた雪
小さな雪のつぶが、わずかに振り始めた。



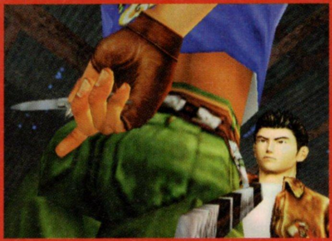
やがて夜になると雪は本降り
建物の上には分厚い雪が積もっている。画面の手前に見える雪だるまにも注目

Magic Weather

現実と同じように、『シェンムー』では天候が時間にあわせて変化していく。たとえば時間の経過により雪が雨に変わっていくこともあるのだ。また、雪は時間が経つにつれ、ゆっくりと建物に積もるといった効果も。

View Mode

イベントが起こると、ゲームはビューモードに突入する。これは、これまでのゲームにおけるムービーに近い。しかしビューモードはプレーヤーが自由に視点を動かすことができる。



視点移動
主人公が視点を動かすと、なんと後ろ手にはナイフが！

TALK ABOUT SHENMUE



2度の緊急記者会見 そして全国で開催された制作発表会 そこで伝えたかった真実とは？

セガエンタープライゼス
AM2研部長
シェンムー監督・制作総指揮
鈴木 裕

「まるでうわばみのように、ブラックホールのように、このゲームはすべてを飲み込んでしまう。まったくすごいですよ、これは」。'99年1月に急きょ開かれた2回目の記者会見の席。その時点での『シェンムー』の開発はどこまで進んでいるか聞かれたとき、鈴木裕氏はそう答えた。

『シェンムー』の制作の状況はまさに佳境に入っている。いくら作っても、いくら俳優から演技をモーションキャプチャリングしても、足りない。『シェンムー』の目指すリアリティはもっと貪欲で、もっとレベルの高いものなのだ。どこまでも高いクオリティを。開発は際限なく続いていく。

「いま、『シェンムー』はどんどん良くなっているところです。開発が進むとグラフィックのクオリティがあがってきます。すると、そのクオリティにあわせた動きが必要になってくる。そこで、もういちど俳優の動きをモーションキャプチャリングする。そのくり返しのなかで、どこの地点をもって完成とするのか。じつはまだゴールを決めていないんです」いまだ、ゴール見えず。セガの一大プロジェクト『シェンムー』はいまも広がり、とてつもなく巨大に成長し続けているようだ。

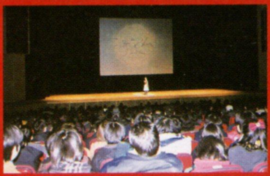
そもそも『シェンムー』が最初に姿を見せたのは制作発表会を1週間まえに控えた'98年12月のこと。急きょ行なわれた、メディア向けの記者会見の席。そこで初めて鈴木氏の口から『シェンムー』のスケールの大きさが語られたのだ。「『シェンムー』の制作テーマは、ゆったり、たっぷり、しっとり。もっと余裕のある心の豊かさというか。広さを表現したかった。すべてが大きめに作られている世界なのです」。1週間後、横浜で行なわれた制作発表会で、その言葉は実証された。日本と中国の国境をまたにかけた壮大な物語が10000人の観客の目の前でくり広げられたのだ。「この広い世界をできるだけ簡単に遊んでもらいたい。僕はこのゲームを6歳の子供でもプレーできるような簡単なゲームにしたいと思っています」。

その制作発表会が行なわれてしばらくして、ファンのあいだではある疑問

'98.12.20～'99.1.17 シェンムー制作発表会開催

日本中が目撃したそのリアル

昨年12月20日横浜での発表以来、大阪、福岡、札幌、仙台、名古屋と全国の5大都市で行なわれた『シェンムー』の制作発表会。横浜での発表会を含めて、トータルで30000人以上のファンが目撃したという。とくに主演俳優たちが参加した札幌や仙台、藤岡弘氏が参加した名古屋の盛りあがりは相当なもの。会場の収容人数を大幅にオーバーし、特別に3回目の追加公演をしたそうだ。もちろん制作発表会の最中も同時進行で『シェンムー』の開発は続いている。ファンの盛りあがりと、制作者の熱意の相乗効果が生まれ、いよいよ期待感はクライマックスに！



札幌のステージには莎花役の石垣はづきさんが登場。ファンの注目を集めた。



名古屋では芭月巌役の藤岡弘さんが出演。『シェンムー』への想いを熱く語った。

TALK ABOUT SHENMUE

点がささやかれた。曰く、大きな世界観はわかったが、グラフィックが綺麗なだけでゲーム性が見えてこないのではないか。曰く、簡単なゲームが面白いゲームとは限らないのではないか。事実、インターネット上のBBSでは、『シェンムー』のゲーム性をめぐる書きこみが続出。一大議論を巻きおこしていた。はたしてゲームとしての『シェンムー』はどんなものなのだろうか。

その疑問に対し、鈴木氏は2回目の緊急記者会見で答えてくれた。「僕はけっこうインターネットの書きこみを見ています。反響が大きくてすごいですね（笑）。ファンからは、いろいろな意見をもらっています。たとえば、QTEのゲームシステムは、昔のレーザーディスクで登場したつまらなかったゲームにそっくりじゃないか、とか。でも、僕はQTEはレーザーディスクのゲームとは違うと思っているんです。僕はいままでレーザーディスクのゲームを3つ作ったことがあるから、あのおもしろくなさをよく知ってる（笑）。むしろ、僕はQTEは非常にゲーム性が高いと思っています。いわば『バーチャファイター』をシンプルにゆっくりにしたもの、ですね。QTEは『バーチャファイター』のようにスリリングなタイミングを、シンプルなプレーで楽しめる新しいシステムなんです」。

その記者会見上で「フリーバトル」も発表された。これは格闘ゲームの形を借りながら、簡単で、自由度が非常に高い戦闘システムだ。どうやら、ゲーム性が高く、それでいて広い空間を持つ世界。そんな限りなく理想的なゲームを彼は本気で作り上げようと企んでいるようだ。

「今回は本気の本気で作っています。とにかく後悔だけはしたくないんです。この『シェンムー』がダメだったら僕は終わった、と思ってくれてもいい。それくらい全力をそそいでいます。僕にとってこれは初代『バーチャファイター』のような、新しいチャレンジです。この『シェンムー』がアマゾン川の源流の水の一滴になるように、この作品でゲームに新しい流れが生まれるように。僕は新しいものを作りあげてみたいと思っています」。『シェンムー』は鈴木裕氏の全身全霊をかけた、新しいチャレンジ。その完成がじつに楽しみになってきた。



1月某日に開かれた緊急記者会見における鈴木裕氏。3時間にわたって『シェンムー』の世界観とゲーム性を語ってくれた。途中、ドリームキャストでのデモンストレーションもあった。

セガの一大プロジェクト『シェンムー 莎木』その斬新な制作過程とは？

『シェンムー』は、あの『バーチャファイター』シリーズを手がけた鈴木裕氏にとって、初めての家庭用ゲーム機向けのタイトルである。そこで彼は、このタイトルの制作にあたって、数多くの新しい試みに挑戦している。もっとも特徴的なのが、その制作方法だ。鈴木氏はまず、音楽から始めた。氏の持つ『シェンムー』のイメージを音で表現しようとしたのだ。そこで作られたのが『シェンムー メインテーマ』。ときに音は驚くほど求心力を持つ。AM2研のスタッフは音で『シェンムー』の世界観を理解すると、ストーリーを組みたてるために、ひとつのムービーを作りあげた。それが、ドリームキャスト版『バーチャファイター3tb』に同梱されていたGD-ROMのなかのムービー。約2年まえに作られたという、このムービーで、スタッフのイメージをひとつになった。そして、このプロジェクトは『プロジェクトバークレー』と呼ばれ、多くの外部スタッフを取りこみながら動き始める。音楽の分野ではゲームミュージックの大家、古代祐三氏。演劇の分野からは、『マントルプリンシアター』を主催していた、じんのひろあき氏。そして、脚本はテレビドラマでも知られる吉本昌弘氏が参加。そして、'98年12月。制作発表会で公開されたのだ。

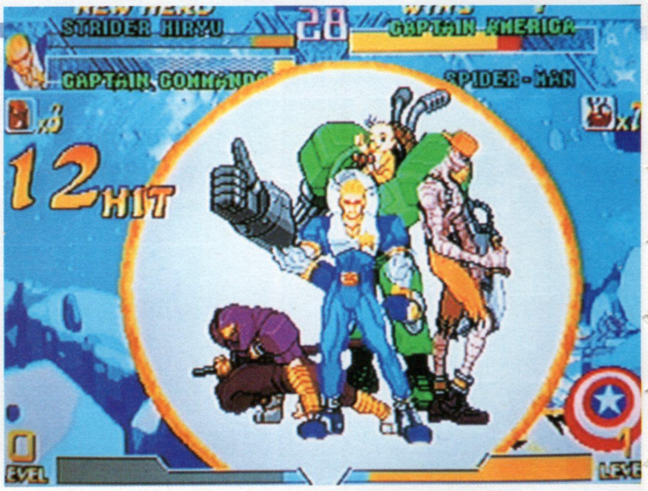
Pick Up New Release
ピックアップ
ニューリリース

『マーヴル VS. カプコン』を始めとし、コーエーの参入タイトル、そして『魔剣X』や『北へ。』の気になる続報など、盛りだくさんでお送りするこのコーナー。ネオジオポケットの情報もお届けするよ。

Lineup

※このコーナーに掲載されている画面写真は、すべて開発中のものです。





カプコンを代表する有名キャラクターとマーヴルコミックのキャラクターが2対2でアツい戦いをくり広げる『MARVELVS. CAPCOM』。アーケードで好評を得た対戦格闘ゲームが、ドリームキャストに移植されるぞ。一定時間パートナーを呼び出して攻撃に参加させる"ヴァリアブルクロス"など、タッグマッチならではの対戦を楽しみたい。

⬆カプコン側からはキャプテンコマンドーなどの、懐かしのキャラクターまで登場! ほかのキャラクターも友情出演しているぞ。

Scoop!

MARVEL VS. CAPCOM CLASH OF SUPER HEROES

●発売日 3月25日発売 ●価格 5800円 ●ジャンル アクション
●プレー人数 1～2人まで ●メーカー カプコン

開発状況 95 パーセント

格闘家たちの



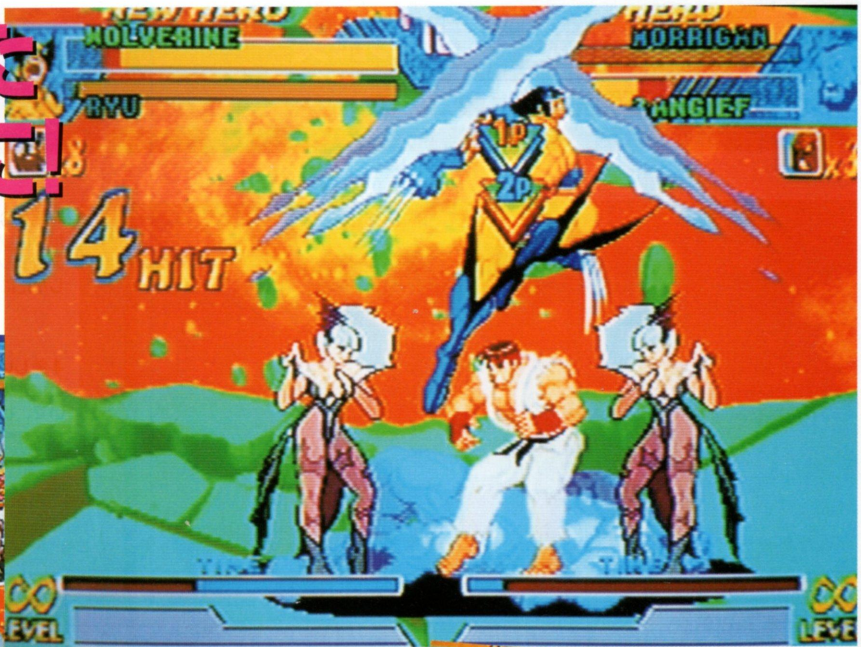
キャプテン・アメリカ
現代によみがえった、伝説の元祖アメリカンヒーロー。

リュウ
ストリートファイターといえばこのキャラクター。

春麗
女性格闘家であり、インターポールの捜査官。拳法が得意。

スパイダーマン
クモの能力をその身に宿して、悪と戦う正義の味方。

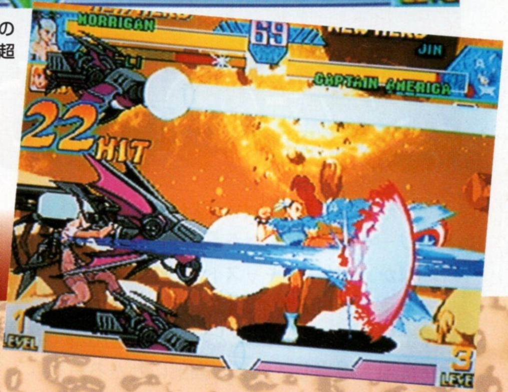
常識を越えた攻防がここに!



⬇リアルタイムで助っ人を呼び出すヴァリアブルアシスト。今作ではタッグパートナーではなく、専用のキャラが登場するぞ。『魔界村』からはアーサー、『サイバーボッツ』からはデビロット一味が出演する。



⬆➡自分とパートナーのふたりで、ひとりの相手を攻撃するヴァリアブルクロスなど、超ド派手なシステムが満載されている。



夢の対決!!



七つの秘館〜戦慄の微笑〜

●今夏発売予定　●コーエー

●価格	6800円(予価)
●ジャンル	アドベンチャー
●プレー人数	1〜2人

開発状況 50 パーセント



⬅男女ふたりのキャラクターをふたりのプレイヤーが操作する、ペアコンシステムを導入。プレーのしかたによって物語に変化が……。

⬇美しい別荘。この館が惨劇の場と化すのか？　主人公の行動しだいで、状況は良くも悪くもなる。





飛鳥　圭

頭脳明晰な青年。好奇心旺盛で、行動力に優れている。

白川玲奈

大学学部長のお嬢様。気の強い反面、怖がりな一面も。

恐怖の幕が上がる…

サターン版で発売され、謎が謎を呼ぶストーリーが話題を集めた『七つの秘館』の続編がが、ドリームキャストでついに登場。

キャラクターデザインに人気漫画家の上條淳士氏を起用し、巨匠と呼ばれる宮川泰氏が音楽を担当している。細部にわたる気を配った演出が、プレーヤーを恐怖の世界へと導いてくれることはまちがいない……。

➡突然現われたこのクリーチャーは……？　何やら不吉な予感。





⬅何故こんな怪物が現われたのか。この存在が、すべての謎を解くカギに？

隠された謎とは？

上條氏に直撃インタビュー！

キャラクターデザインの上條氏に、直撃インタビューを決行！





上條　淳士
Atsushi Kamijyo

'85年に発行したコミック『TO-Y』が一世を風靡する。現在は雑誌連載のほかに、ゲームキャラクターのデザインや河合塾のポスターデザインなど、多方面で活躍している。

DC　上條さんが、この『七つの秘館』のキャラクターを描くことになったきっかけは……？

上條　じつは、以前『ダークハンター』のキャラクターを描いたんですよ。その縁で『七つの秘館』のキャラクターを担当することになったんです。今回は3Dで描かれたキャラクターをイラストにおこしたりしたので、少し難しかったですね(笑)。

DC　ファミ通の誌上で公募したヒロインみたいに、ある程度のイメージは決まっていたんですか。

上條　そうですね。ほかにも、前作から引き継いだキャラクターなんかもいましたしね。僕自身のイメージと違っていたりして、苦労しました。でも、製作サイドと納得のいくまで話し合えたので、いいモノに仕上がったと思いますよ。

DC　自分の描いたキャラクターが3Dで動くということは、どんなカンジがしますか？

上條　じつはまだ動いている画面を見ていないので何とも言えませんが(笑)、とても興味を持ってます。イラストを描く作業と3Dグラフィックを作る作業は、まったく異なるものだと思うんです。平面と立体では、表現方法が根本的に違いますから。だからこそ、僕の描いたキャラクターが3Dで動いているのを早く見てみたいですね。

DC　最後に、読者にメッセージがありましたらお願いします。

上條　ドリームキャストの表現力はスゴイと聞いてます。僕の描いたイラストが、どこまで3Dで再現されるか、楽しみにしていてください。

('98年12月収録)



サイン色紙をプレゼント



上條氏のイラスト入りサイン色紙をプレゼント。1本1本の線がとても丁寧に描かれている。ファンにはたまらないアイテムになりそう。欲しい人は、官製はがきで応募してね。

あて先
〒151-8024
株式会社アスキー　ファミ通DC編集部
「色紙がどーしても欲しい！」係まで
※2月26日消印有効

Scoop!

サンライズ英雄譚(仮)

●'99年発売予定　●サンライズインタラクティブ

●価格	価格未定
●ジャンル	未定
●プレー人数	1〜2人まで

開発状況
?
パーセント

キャラクターアニメーションのヒットメーカー、サンライズ。同社の歴代の作品からロボットやキャラクターたちが登場するゲーム。それが『サンライズ英雄譚(仮)』だ。ストーリーは現在のところ不明ではあるものの、ゲーム用のオリジナルメカと、『機動戦士ガンダム』から"RX78ー2ガンダム"、『装甲騎兵ボトムズ』から"ATM-09-STスコープドッグ"の、合計3体のメカの登場が判明。





サンライズキャラクター 夢の共演実現!!



RX78-2
ガンダム

ほかのキャラクターが気になるところ

『機動戦士ガンダム』と『装甲騎兵ボトムズ』から、それぞれ"RX78-2ガンダム"と"ATM-09-STスコープドッグ"の2体が登場することはわかったが、ほかにもサンライズ作品からキャラクターが登場する。続報に期待せよ!



ATM-09-ST
スコープドック

オリジナルメカ FT (フライングトルーパー)



⬆ゲーム用として新たに創られた物語『機甲世紀クラウディア』。その物語のなかで活躍するオリジナルメカが、上のFT(フライングトルーパー)。どのようなかたちでゲーム中に登場するのか!?　注目したい。

続報

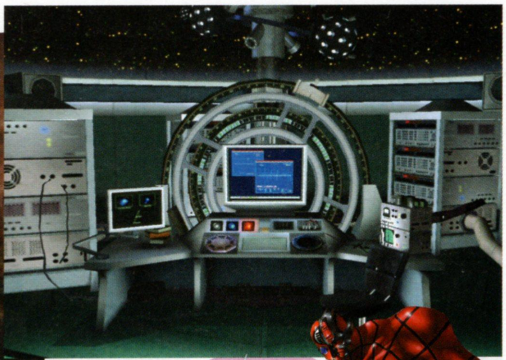
魔剣X

●'99年発売予定　●アトラス

●価格	価格未定
●ジャンル	アドベンチャー
●プレー人数	1人

開発状況 **?** パーセント





⬅⬆古代と現代が同時に存在するような世界。ここではどんなイベントが起こるのか？

さらに判明！『魔剣X』の世界

創刊号で第1報をお伝えしてから、ドリームキャストユーザーの注目を一気に集めた『魔剣X』。今回は、続報として新ステージと、ナゾの組織"三業会（さんごうかい）"について、そしてヒロインの3Dイラストを公開。まだまだ謎に包まれた部分が多い『魔剣X』だけど、徐々に全貌が明らかになっていく予定。これから目が離せないぞ。











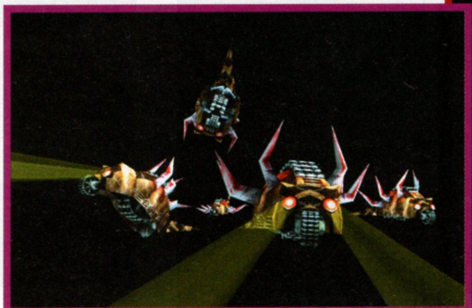
三業会とは何なのか？

世界の秩序を守るという使命を持つ封剣士と同属だが、崇高な使命を持つ彼らとは異なり、金儲けのために悪事を働くシンジゲートとなっている。香港の中国返還を機に三業会の幹部たちは世界中に散らばり、その勢力を広げていった。

奇妙な物体、これは……？



⬅ヒロインの相模圭も、ついに3Dに。この画像がさらに改良されて、もっと美しくなっていくことはまちがいない。





⬆➡ネズミと鳥を模ったブリキのおもちゃのようなこの物体は、いったい何なのか。どうやらこれは、敵の使う武器らしい……。いったいどれだけの威力があるのか？

New!

MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2

●3月11日発売予定　●Ubiソフト

●価格	5800円
●ジャンル	レーシングゲーム
●プレー人数	1〜2人まで

開発状況 **90** パーセント

レーシングシミュレーターがキミの部屋にやってくる

世界最高速のレースを再現したレーシングゲームが発売される。世界17ヵ国のコースが登場。簡単に楽しめるアーケードモード、細かなセッテングが可能なシミュレーションモードも用意されていて、レースファン以外も注目のタイトルと言えそうだ。

世界17ヵ国のコースを再現



↑モナコ公国が舞台の有名コース。街並みやヨットハーバーを忠実に再現。

Monaco モナコ



Japan 日本

↓お馴染み、鈴鹿サーキットがモチーフだ。立体交差などが忠実に再現されているぞ。



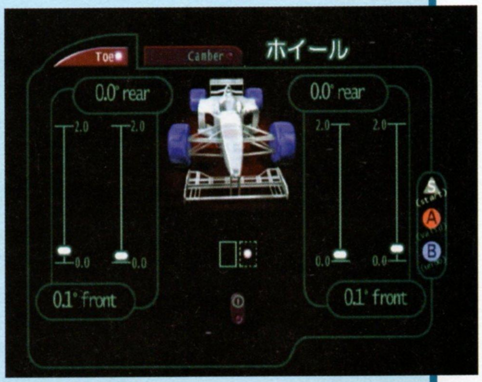


Germany ドイツ

↑森に囲まれたコースのなかで、350キロメートルと言う、超高速走行が楽しめるのだ。

キミの手で最強のマシンを作れ

シミュレーションモードでは、ドライバー用セッティングとエンジニア用セッティングを各6種類、計12項目を細かく調整可能。セッティングによるクルマの挙動は、実際のレースで活躍しているルノーの監修を得て決められる。リアルな"クルマの科学"が再現されているのだ。



変えられる12種類のセッティング

ドライバーセッティング

タイヤ	ギア比
ステアリング角	ダウンフォース
ブレーキバランス	ガソリン容量



←ギヤ比やダウンフォースなど、クルマのスピードを調整できる。

エンジニアセッティング

スプリング	車高
ラバーブッシュ	ダンパー
ホイール角	エンジン出力



←ダンパーやスプリングなど、クルマの挙動を制御できる項目だ。

Scoop!

リアルサウンド～風のリグレット～

●3月11日発売　●ワープ

●価格	5800円
●ジャンル	アドベンチャー
●プレー人数	1人

開発状況 100 パーセント

「画面なしのラジオドラマ」から「文庫を持って旅に出る」へ

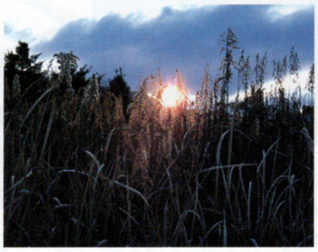


音声だけの異色アドベンチャーゲーム、『リアルサウンド』がドリームキャストで発売される。サターン版と違い、写真家の稲越功一氏が撮影した、美しい風景画を見ながらプレーすることが可能。この美しい風景を見て、臨場感のあるサウンドを聞きながら、ちょっぴりせつない青春物語の世界を堪能しよう。



⬅サターン版の真っ暗な画面と違い、美しい風景写真が表示されるモードも。その数は100枚以上。『リアルサウンド』のストーリーに、感動を加えてくれる。





● 製作スタッフ ●

●プロデュース・企画	：	飯野賢治	名作ゲームを世に送り出すワープ代表取締役。
●脚　本	：	坂元裕二	代表作は、TVドラマ『東京ラブストーリー』など。
●出　演	：	柏原崇（野々村博司）	泉水と幼馴染みの大学生、博司を演じている。
	：	菅野美穂（高村菜々）	泉水の失踪後、不思議な縁で博司と出会う。
	：	篠原涼子（桜井泉水）	博司の恋人、泉水役。ある日突然行方不明に。
●写　真	：	稲越功一	多数の写真集を出版し、講談社出版文化賞を受賞。
●主題歌	：	矢野顕子	独特の歌声が耳に心地よい。曲作りも天才的。

『D2』の体験版がついてくる

ワープの代表作といえば、『Dの食卓』。『リアルサウンド』のゲームソフトを購入すると、初回特典として『Dの食卓2』の体験版、その名も『D2-SHOCK!-』が同梱されている。オープニングムービーやゲーム序盤の体験モード、サウンドファイルなどが盛りだくさん。これだけでも一見の価値アリ。







戦慄の恐怖体験!!

Scoop! SUPERSPEED RACING

●発売日　3月25日発売予定
●価格　5800円(予価)　●ジャンル　レース
●プレー人数　1～2人まで　●メーカー　セガ

開発状況 ? パーセント

時速400キロ近いスピードで走るCARTレースを忠実に再現したソフトが登場。

世界でも高い人気を誇るCARTレースのすべてをドリームキャストで表現するために、優勝経験のあるブライアン・ハータが運転するマシンのエンジン音を収録した。また、主催団体の完全協力だから、17あるチーム名、27人のドライバー名はすべて実名。さらに、完全再現されたレースコースは19も用意されている。

写真並の美しさ!





⬅⬆実際に見たときと変わらないマシンの映像。この迫力でレースができるんだから、興奮しちゃうよね。



興奮と迫力の走りがここに再現される!!

⬅コースのレイアウト、風景も忠実に再現。このグラフィックの美しさには、思わず目を見張ってしまうかも。



Scoop! あつまれ!　ぐるぐる温泉

●発売日　初夏発売予定
●価格　価格未定(予価)　●ジャンル　テーブル
●プレー人数　1～4人まで　●メーカー　セガ

開発状況 ? パーセント

いろんな人とコミュニケーション!

ドリームキャストの通信機能を生かしたソフトが、この『ぐるぐる温泉』だ。通信対戦をしたり、ネットにつながっている人たちと情報交換をする場所は、なんと温泉。プレーヤーは、この温泉に遊びにきた人となってゲームを楽しむというわけだ。

ここで遊べるゲームは、トランプや麻雀に将棋など、気軽に楽しめるものばかりだ。

ゲームに飽きたなら、チャットや伝言板、似顔絵入りの名刺交換でコミュニケーションをとってみるのもいいだろう。ドリームキャストのゲームのありかたを追求した(?)このゲーム、ゆったり気分で楽しんでみよう。







新ジャンル"つなゲー"で楽しもう!



⬆➡自分でパーツを組み合わせて似顔絵作成。ゲームの展開によって、ユニークに表情がかわる。





Scoop! レッドラインレーサー

●発売日　'99年春発売予定
●価格　5800円(予価)　●ジャンル　レース
●プレー人数　1～2人まで　●メーカー　イマジニア

開発状況 75 パーセント

時速300キロで疾走するスーパーバイクのライダーとなってトーナメントに参戦し、勝利を競うのが、この『レッドラインレーサー』だ。ゲームには、順位を競うトーナメントモードとタイムを競うシングルレースモード、2P対戦などが用意されている。

ルールは"バイクを走らせる"というシンプルなものだけど、クオリティの高いグラフィックとスピード感のおかげで、白熱したレースを楽しむことができるぞ。



➡21世紀のレースシーンで走るのは、こんなバイク。最高時速300キロで走る。

超高速のレースだ！





⬆➡トーナメントで勝ったコースを、シングルレースで走ることが可能。ギアを変えたり、小細工を使ったりするような複雑な操作は必要ないから、誰でもレースを楽しむことができる。腕を磨いたら、友だちとトーナメントを開催しよう。



次世代のマシン！

Scoop! WEB MYSTERY～予知夢ヲ見ル猫～

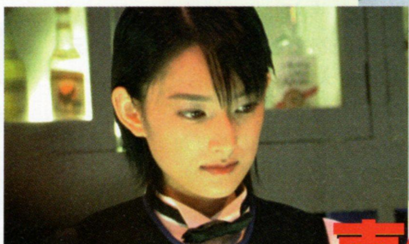
●発売日　4月上旬発売予定
●価格　6800円(予価)　●ジャンル　アドベンチャー
●プレー人数　1人　●メーカー　パナソニック・ワンダーテイメント

開発状況 ? パーセント

『WEB MYSTERY』は、インターネットの発達した社会を舞台に、連続殺人事件に巻き込まれた主人公がネットから手がかりを探し出し、事件を解決していくというストーリー。残念ながら、ドリームキャストを使って実際のネットワークに接続することはできないけれど、スリルたっぷりのストーリーを味わうことができそうだ。

➡⬇けいすけは、謎に満ちたこの連続殺人を解決することができるのだろうか？





事件を解決せよ

撮影現場に潜入！





⬅⬆ロケ現場にお邪魔してきました。ヒロインの澪(森川あさひ・左)、主人公けいすけ(津田英佑・中央)、アイドルの麻美(河原あや・右)が勢揃い。



⬅事件の手がかりはどこにあるのか？香港、日本を舞台に物語は進んでいる。

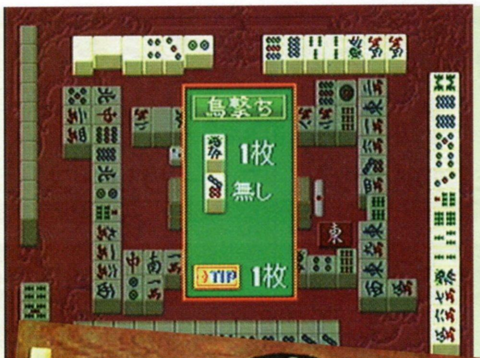
Scoop!

麻雀大会ⅡSpecial

●発売日　3月4日発売
●価格　6800円
●プレー人数　1人
●ジャンル　テーブルゲーム
●メーカー　コーエー

開発状況 100 パーセント

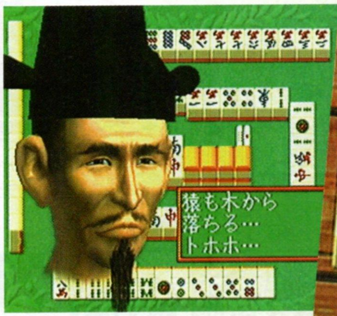
歴史的な人物など、23人もの個性的なコンピューター雀士と麻雀を楽しめる『麻雀大会ⅡSpecial』がドリームキャストに登場。特別なルールが設定されている7種類の雀荘で、所持金を増やしていく雀荘モードと、プレーヤーを含む総勢24名で優勝賞金を狙う大会モード、このふたつのモードをプレーし、10000ゴールドを稼ぐのが目的だ。コンピューターとのイカサマなしの真剣勝負。プレーヤーの対局成績は随時記録されていくので、自分の打ち筋をじっくりと研究することもできるぞ。



⬅➡コンピューター雀士はすべて、打ち筋が個性的なだけではなくしゃべってくれる。高飛車なクレオパトラを前にどうする！



⬆雀荘モードで肩を慣らし、大会モードで高額賞金獲得を目指す。このゲームのセオリー。





今日の対決は“赤ずきんvs.ノストラダムス”!?

続報

北へ。White Illumination

●発売日　3月18日発売
●価格　5800円
●プレー人数　1人
●ジャンル　アドベンチャー
●メーカー　ハドソン

開発状況 90 パーセント

相手との会話のなかで好きなタイミングでセリフを投げかける"コミュニケーションブレイク システム"や、北海道中のメディアが協力していることでも話題の『北へ。White Illumination』。発売日や価格も決まった今回は、夏と冬、季節の違いによる女の子の服装の変化や、デート中のイベントシーンにぜひとも注目してもらいたい。

➡鮎がカラオケで熱唱。このときは実際に彼女の歌声を聴くことができる。



彼女の歌声は!?





⬆主人公のことを「お兄ちゃん」と呼ぶ琴梨との夏のデート。彼女はなにかを欲しがっているようだけど。

夏と冬にデート♥



Neo Geo Poket New Release
ネオジオポケット　ニューリリース

Scoop!

キング・オブ・ファイターズR-2

●発売日　3月19日発売予定
●価格　4800円(予価)　●ジャンル　アクション
●プレー人数　1～2人まで　●メーカー　エス・エヌ・ケイ

開発状況 95 パーセント

エス・エヌ・ケイの人気格闘ゲーム『キング・オブ・ファイターズ』が、ネオジオポケットカラーで登場。『KOF'98』のアドヴァンテージシステムやキャラクタールーレットなどを再現し、さらにネオジオポケットだけのオリジナル要素も追加されている。ネオポケカラーのオリジナル要素には、隠されたテクニックを手に入れることで、自分のキャラクターがパワーアップしていく"メイキング"などがあり、遊び応えのあるゲームになっている。また、ドリームキャスト版との接続も可能。育てたキャラクターで戦いを楽しむことができる。





←↑カラー版になって迫力もパワーアップ。自分のキャラクターを最強の戦士に鍛え上げよう。

カラーになって迫力倍増！

Check!

そのほか"ネオジオポケット"対応のタイトル発表!!



●ダイヴ・アラート
3月19日発売/価格未定

©SACNOTH

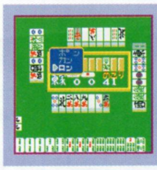
潜水艦を操り、敵を倒すシミュレーションゲーム。ワイヤレスコミュニケーションユニットで多人数の対戦が可能に。



●ザ・プロ野球
3月19日発売/価格未定

©ADK

アーケード版の『チャンピオンベースボール』を移植。'85年の野武士軍団、西鉄などが時代を超えてよみがえる！



●通信4人打ち どこでも麻雀
3月19日発売/価格未定

©ADK

ワイヤレスコミュニケーションをつかって、最大4人まで対戦が可能。いつでもどこでも対局が可能になったのだ。



●ネオ・ドラゴンズワイルド(仮)
3月19日発売/価格未定

©DYNA

本格的なポーカーゲームが楽しめる、『ドラゴンズワイルド』。ギャンブル初心者にも安心なカジノ辞典も用意されている。



●パズルボブル ミニ
3月19日発売/価格未定

©TAITO CORPRATION／©SNK

アーケードで大人気の『パズルボズル』を移植。カラー版だから、どこでも楽しく遊ぶことができる。通信対戦も可能。



●ベースボールスターズ
発売中/4800円

©SNK

こちらもカラー版に対応。野球チームの監督になってチームを優勝に導こう。オリジナルチームで通信対戦も可能に。



●ポケットテニス2
発売中/4800円

©YUME KOBO

多彩なキャラクターが登場する、『ポケットテニス』のカラー対応版。テニスをリアルに再現したゲームでアツくなれ。



●連結パズル つなげてポンッ2！
発売中/4800円

©SNK

アクションパズル『パズルエース』のネオジオポケット版。カラー版の対応になり、よりゲームを楽しむことができる。

●ネオ・ダービーチャンプ(仮)
3月19日発売/価格未定

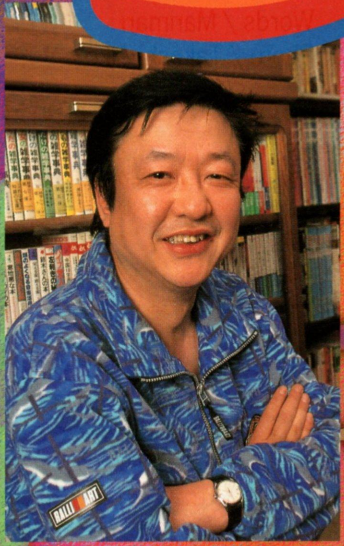
●ネオ・21(仮)
3月19日発売/価格未定

●ネオ・バカラ(仮)
3月19日発売/価格未定

●ネオ・ミステリーボーナス(仮)
3月19日発売/価格未定

We are DC SUPPORTERS





いよいよ本格活動の始まりか？
We are DC SUPPORTERSは
なんと今月は大増26ページでお届け!
好評企画、新企画目白押しだぞ!!



大好評の特別サポーターに今月は、女性ふた組と放送作家に登場してもらった。さらに、あの"少女R"に重大発表!!　いったい何が起こるのか？　今月もいろいろやります始めます。当然のようにページも大幅に増えたＤＣサポーターズの各コーナーに、あなたのココロは誘惑されてしまうかも。周辺機器の製作や新規ユーザ獲得計画などの新企画がスタートして事件は起こるのか？　さあ、正月ボケはもう終わりだ！　ぴしっと気合いを入れて、鋭意交渉中に終止符を、熱く燃え上がって、本格活動開始！

We are DC SUPPORTERS



NO.07

Special supporters

FLIP FLAP

フリップ　フラップ：ＡＩＫＯ(右側：妹)とＹＵＫＯ(姉)のツインズユニット。5thシングル『ハプニングス』(キューンソニーより発売中)。テレビ東京系『TOKYO DAYS@』のオープニングナビゲーターとして毎日出演。ファッション誌モデル、ドラマと多方面で活躍中。

Words / Marimari
Photo / Takeshi Aiko

選択肢が無限大のゲームがあればいいな

明るく元気いっぱいのふたりは、かなりのゲーム好き。歌手活動以外の活動も活発にこなしはじめた18歳なのです。双子でも好みはそれぞれ違うふたりが、ドリームキャストに期待していることとは……？

ＹＵＫＯ　ゲームは好きですね。特にアクションとシミュレーションゲーム。街を作るとか、そういうのが。はまってしまったのが、『バーガー・バーガー』。ハンバーガー屋さんをやるゲーム。一生懸命自分好みのハンバーガーをつくって発売するんですけど、お客さんには不評なんですよ。それで、お客さんと相性が合わなかったから、サヨナラしました（笑）。

ＡＩＫＯ　私は、対戦格闘ゲームですか、キーを叩いていろいろな技を出したりするのが楽しいですよね。ドリームキャストの『バーチャファイター３tb』やりましたけどグラフィックとかすごくキレイでしたね。初めてゲームをしたのは、やっぱりスーパーファミコン。小学生くらいのとき……。

ＹＵＫＯ　ゲームは、ふたりでやるというより、ひとりでやることが多かったかな？『スーパーマリオ』とかはふたりでやりましたけど、『ドラクエ』とかはひとりでやってたよね。途中で消えちゃうのもおもしろいし、パスワードもまちがえちゃったりとか！懐かしいですよね。いまはそういうのないですもんね。

ＡＩＫＯ　逆に立体感がすごいと動かすのが難しいじゃないですか？ ✚キー操作も４方向のほうが動かしやすいから。アナログコントローラーっていうのは私時代遅れだから、まだなれないですよね。でも、映像はメチャメチャキレイ！

ＹＯＫＯ　うん、最初はやたら違和感があって、目もすごい疲れてたんですけど、やっぱりキレイですよね、やってて楽しいって感じがしましたね『ソニックアドベンチャー』は。それにしても、子供には難しいんじゃないかなって思うけど。子供はやってるもんね。すごいなって感心しちゃう。

ＡＩＫＯ　ん〜。そうだね。それは思うけど、それは自分が慣れてないだけで、ほかの人から比べると当然できる人もいるわけじゃないですか、だから……私が下手なだけなのかなって（笑）。これからこんなゲームがほしいって思うのは、ただ怖いヤツは嫌いですね。気持ち悪すぎて！　ひとりでやると本当に駄目だから、ほどよい怖さをお願いしますって感じですね。

ＹＯＫＯ　私は、いまのシミュレーション物って選択が限られるじゃないですか、だから選択が無限大の物。基本的に不可能だと思うけど。選択するなかで、自分はどれでもないってことあるじゃないですか。アレを、自分の好きな物を入れられて、作っていけたら楽しいかなって。通信を使えばドリームキャストで可能な気がするんですけど。

NO. 08

Special supporters

鈴木しゅんじ

すずきしゅんじ：放送作家。萩本欽一のブレイン集団<パジャマ党>の一員としてテレビ・ラジオで活躍。代表作は『全日本仮装大賞』(NTV)、『欽ちゃんのドンとやってみよう』『ダウンタウンのごっつええ感じ』(フジテレビ系)など。

Words / Naoko Yoshida
Photo / Akira Hasegawa

喫茶店でテーブルテニスが流行った時代から、ゲームにハマってきたという鈴木しゅんじさん。大作RPGから洋ゲーまでこなし、ゲーム業界の内情にも詳しい鈴木さんが、ドリームキャストに期待することは!?

大人の楽しめるゲームを、ぜひ!!

ゲーム歴は長いですよ。僕らはインベーダーが流行り始まるまえに、何発目にUFOを打てば300点になるかっていうのはわかってたからね。だからゲームセンターでやってるとみんな見に来るわけよ(笑)。なぜわかったかというと、直接タイトーに電話をかけて「なにかあるだろう」と。向こうも、まだヒットするまえだから「じつは……」って教えてくれたんだね。セガはメガドライブからかな。メガCDも買ったし。アーケードから出発してるから、任天堂よりもおもしろいところ狙ってくるなあというのはありますよ。だから、ドリームキャストは最初から買おうと決めてましたね。

僕も、ゲームは昔から作りたいなあと思ってたんです。考えたのはビル爆破ゲーム。ビル爆破の会社が、最初は小さな橋を壊すところから成り上がっていくシミュレーションです。これはやってみたいですね。

だけど、状況でいうと、ゲーム業界というのはテレビと同じような道を歩んできてますよね。テレビが登場したとき、映画に代わっていろいろなことができるということで、スゴく盛り上がったんです。ところが、いまテレビがダメになってきている。それは視聴率の取れる番組が優先されているからなんです。質が問われなくなって、いわゆる大人の観たい番組がない。

ゲームもいま、似たような状況でしょう。ゲーム業界の友達に「テレビよりゲームのほうがおもしろいよ」って言うと「いまはゲームもテレビ局と変わらないよ」って。つまり、いきなり「売れるかどうか」だと。そのへんを愛着を持って押し切るモノが出てこないとダメだと思うし、それは絶対でてくるんじゃないですか。不景気でモノが売れないと言ってても、質のいいものは売れてるわけだから、やっぱりテレビもゲームもいいモノが残ると思います。

ゲーム業界はマルチメディアの最先端をいけるわけだから、かつてのファミコンのように飽和状態で終わるのはもったいないよね。僕がドリームキャストに期待しているのは、そこです。秋元康を起用したり、新しいことをやってますよね。いちゲーマーとしては、本当にいいソフトが出てくれることを期待します。ドリームキャストはそれこそ、大人が楽しめるソフトを提供できるハードだと思いますから。



We are DC SUPPORTERS

NO.09

Special supporters

梶原真弓

かじわらまゆみ：タレント。"シェイプUPガールズのメンバー。1969年生まれ。昨年秋には2冊目のソロ写真集『MAYUMI』（近代映画社）が発売された。今春には声の出演をしたゲームが2作発売予定。

Words / Yoshiko Yamakage
Photo / Takeshi Horiuchi

シェイプUPガールズ の梶原真弓さんは最近ソロでも活躍中。すでにドリームキャストのソフトでも2タイトル、声の吹き込みをしたというのだ。そして彼女がゲーム業界でつぎに狙っていることとは？



わたしの声を聞きながらプレーしてね！

じつはわたし、ゲーム歴はかなり浅いんです。それまで自他ともに認めるアウトドア派で、休みの日は必ずといっていいほど、スカイダイビングやスノーボードに行ってました。ところが、去年の秋に、雨が続いたころがあったじゃないですか。たまたま休みだったんですけど、天気が悪くて出かけられなかったんです。そのとき、ゲームを始めたんです。以来ハマってしまって、ちょっと眠れないなぁ、ってときは必ずプレー。早めに帰れた日も、お風呂に入って寝る準備してから、気がすむまでとことんやっちゃうくらいのめりこんでますね。

そうしてゲームにハマったのが幸いしたのか、最近『エアロダンシング』と『バギーヒート』というドリームキャストのゲームのお仕事をしました。『エアロダンシング』はブルーインパルスの機体を操縦するシミュレーションゲームで、『バギーヒート』は、バギーを操縦するレースゲームです。ひとあしお先に『エアロダンシング』をプレーさせてもらったんですけど、おもしろいんですよ、これが！　最初は思うように操縦できないから、くやしくて何度もプレーしちゃうんですよ。そうするとだんだん上手になるから、つぎはもっとがんばっちゃう。うまく動かせるようになると、すごく爽快感がありますよ。でも、個人的にはまだドリームキャストの本体を手に入れてないんです。正月休みに実家で弟と『バーチャファイター3tb』をちょっとやったんだけど、もっと練習したい！　ほかにも『ソニックアドベンチャー』とか、やりたいソフトがいっぱいあるんですけどね。

声を吹き込む仕事は、以前CMでやったことがあったんですが、CMの場合は短いでしょ。ゲームのほうは、セリフも長いものがあるし、発音もしっかりしなきゃいけないからたいへんでした。吹き込みが終わったとき、舌が膨張してたくらい(笑)。でも、逆にものすごく勉強になったな、と思ってます。以前から「声が特徴的だから、声優をやるのもいいんじゃない」ってよく言われてたんですけど、これを機会にまたゲームの仕事もしてみたいですね。今回はゲームのなかのキャラクター役じゃなかったので、つぎはぜひ、キャラクターの声の役をやりたい！　そしたら、ゲームにもっと感情移入できて、もっと楽しめそうでしょ。

そうそう、『エアロダンシング』では、始めに"説明を聞きますか？"って画面に出てくるんですよ。これはぜひ"聞く"を選んでください。そしてわたしの声を聞きながらプレーをしてほしいな。



あの“少女R”がドリームキャストでゲーム化決定！

創刊号から本誌で連載が始まった『少女Ｒ』。コンパイルホームページ上でユーザーが文章を投稿し、それを繋げていく事で物語が進んでいくというリレー小説（？）。この『少女Ｒ』のドリームキャストでのゲーム化プロジェクトがスタートした。いったいこのリレー小説との関連はどうなるのか、通信をどう生かすのだろう？

ドリームキャストだからこそ実現できるゲームに!!



本誌好評連載中の小説

少女R ゲーム化プロジェクト始動!!

リレー小説、そしてドリームキャスト コンパイルがネットワークから生みだす“遊び”の可能性にチャレンジする!!



少女Rイメージイラスト　上：左からレミ、ナディ、レイ。中右：アレックス(前)とグランツ　下：左からジョン、コニー、ロッド

どうやら「通信のスペックを最大限に引き出したい」とプロデューサーの仁井谷氏がコメントしている通り、リレー小説のように通信ならではのアイデアを盛り込んだゲームになるのはまちがいないようだ。

開発ディレクターの田中氏も、「いまのところ、通信は対戦が主流ですが、新しいコンセプトの通信ゲームが(ドリームキャストの)市場を引っ張っていく日もそう遠くないはずです。もちろん、ウチのゲームもそうなれるよう頑張ります」と意気込みを語ってくれた。

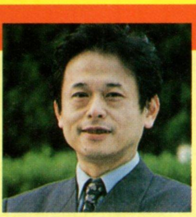
気になる発売時期に関しては、「秋から年末にかけての時期には出したい」（仁井谷）

「まだ開発がスタートしたばかりの段階で、決まっていない部分が多いのも事実」（田中）

とは言うが、いったいどんなモノに仕上がってくるかが楽しみだ。

はたしてコンパイルはドリームキャスト市場で通信ゲームの新しい旗手となり得るのだろうか。

期待して続報を待とう。



プロデューサー
仁井谷　正充

コンパイル代表取締役。今回は自らプロデューサーとして陣頭指揮に立つ。

ネットワークというコンテンツを持っているドリームキャストは、それ自体が新しい可能性の宝庫と言えます。無限に広がる遊びの可能性をいかにゲームという具体的な形にして皆さんにお届けするかが私たちの仕事だと思ってます。ドリームキャストの通信スペックをフルに引き出すために、セガさんと協力しながら新しいアイデアをたくさん盛り込んでいき、いままでにない画期的な通信ゲームを作っていきます。どうか期待していてください。



開発ディレクター
田中　毅

ディレクターとして初めてのプロジェクトであり、かける意気込みは大きい。

キーワードはズバリ"通信"です。とにかくドリームキャストのユーザーにはネットワークの楽しさを知ってもらいたい。何万人ものユーザーと同時に"遊び"を共有できる、これが通信の醍醐味だと思いますね。新しいハードで新しい試みをやっていくのですから、当然越えるべきハードルは数多く出てきます。それらをすべてクリアーしたときに、新しいネットワークゲームの形をみなさんにお見せできると思います。期待して続報を待っていてください。

少女R

HP&ゲーム連動企画

監修　：Moo仁井谷
文　：田中毅
絵　：岡本健志

Episode ～Remi～　Act 3：不安の中で

前ページの記事はもう見たかな？　いよいよゲーム化プロジェクトも始動して、その全貌を徐々に表しはじめた『少女R』。これからのHPリレー小説の展開がゲーム化プロジェクトに影響を与えていく可能性は大。興味を持ったならどんどん参加しよう。

キャラクター紹介



[レミ]
いつも明るい元気少女。ナディの協力を得て父の救出に向かう。



[ナディ]
レミの幼なじみ。一見おとなしそうだが、じつは凄腕のハッカー。



[レイ]
大企業の社長令嬢だが、ナディの事が好き。



[アレックス]
旧連盟軍の残党で、レジスタンスのメンバー。

前回のあらすじ

レミがひょんな事から手に入れたレギア文明の手帳を"重要遺物"として捜索する思想統制局のコニー一行。彼らはレミを逮捕しようとするがそのやりとりの中、政府の技術者であるレミの父親が惑星レギアスで逮捕されている事を知らされる……。

レミとナディはなんとか追手をまいて脱出するが、指名手配犯として思想統制局に追われる身となってしまった。彼らが追われる原因となった謎の手帳と逮捕されたレミの父。

共通する唯一の手がかりはレギア文明終焉の地、惑星レギアス。

捕らわれた父親に会うためレミは惑星レギアス行きを決意する。

レミとナディは思想統制局の追手をまいたあと、旧市街の廃虚に身を隠していた。
「ナディ、どうやって船まで行くの？」
「船までの案内人と近くで待ち合わせたんだ。そろそろ行こうか」
ふたりが廃虚から出た瞬間、ふたりの後ろから駆け寄ってきた影がナディの腕をぐいっとつかんだ。
しまった。ナディが強張った表情で後ろを向いたがその影の主をみるなり全身の力がへなへなと抜けてしまった。
「レ、レイ、どうしてここに？」
「当然よ。あんまり連絡が取れないんでナディの家に行ってみたら窓とか粉々になってるし、ネットでは指名手配だって言うし、ほんっとにホントに心配したんだから。でも無事で良かった」
レイは涙目でナディにくってかかった。
レイはレミとナディの同級生であり、5大ギガコーポレーションのひとつUCLCの社長令嬢、つまりホンモノのお嬢様だ。
なぜかナディにぞっこんで、ナディの事になると本当に見境が無くなる。
レミにとってはただの男友達なのに、何かにつけてやきもちを焼かれてきた。
それが無ければいい娘なのになぁ、とレミはナディの腕にすがり付くレイを見て改めてそう思っていた。
どうにかナディがレイをなだめたが、結局レイもついてくる事になってしまった。

「ようナディ、見てたぜ。名うてのハッカーもオンナにかかっちゃ形無しのようだな」
路地の角からごつい体格の中年男が表れた。
「見てたのかい、それより船は大丈夫？」
「ああ、バッチリだ」
「ナディ、この人誰?」
ナディと男のやり取りを見ていたレミが



Now the staff



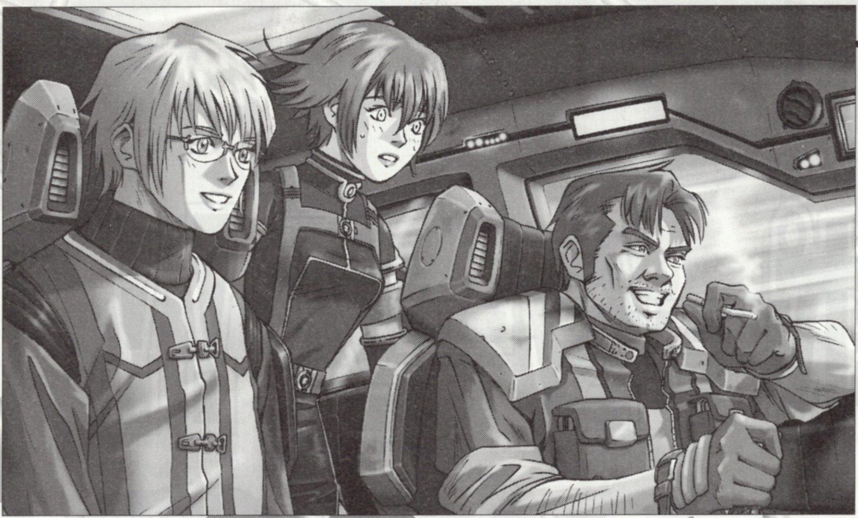
ノートパソコンを買いモバイル化計画中。JAVAも覚えたいが結構手強い。[Moo]



いよいよ1999年。恐怖の大王はくるのか？　僕は占い信じないので来ないと思う[おかもと]



携帯電話を紛失。しばらく相当不便だった。無くして初めてありがたみが分かる[田中]



●リレー小説参加ユーザー(98'12/1～12/31)●

Mr.O	プリン
ちぇぞぅ	藤田 明義
フジ	もするさ
夢屭蘊風遯	ほんのちょい
マンプク	ゆきま あやか
いじわるぺぇしっく	BUGYA
闇鷲	くりちゃん
零	久家ひょうと
龍輝	(順不同・敬称略)

「怪訝な顔で尋ねた。
ああ、この人はレジスタンスのメンバーで……」
「アレックスだ。ヨロシクな、お嬢ちゃん」
「レジスタンスって、旧連盟軍の残党の？」
「話はあとだ。乗れ、出発するぞ」
　エアクラフトのなかでレミとナディはこれまでの顛末をふたりに話した。
「お父様に頼めばそのくらいのこと……」
　とレイが言いかけたのをナディが遮った。
「それはダメだ。いくら君のお父さんでも立場上政府に盾付く事は出来ないだろ？」
　おもしろくなさそうな顔をしているレイを尻目にアレックスが話を続けた。
「技研はレギア文明の技術を復元する研究をやってたって聞いたぜ。それも結構とんでもないシロモノらしいってハナシだ」
「とんでもないって？」
「詳しくは知らんが……、思想統制局まで出張ってくる位だからな」
「詳しいじゃん」
「俺らレジスタンスもちょっと技研に用アリでな、それで船を出すって訳さ」
　突如エアクラフトの警報がけたたましく鳴り、ナビコンがメッセージを発した。
「前方ニ検問。注意サレタシ」
　前方に急ごしらえの検問が張ってあり思想統制局員が警備兵を数人引き連れている。指揮を執っているのはあの女主任のようだ。
「たいしたモテぶりだな、ナディ？」
「やれやれ……迂回する？」
「レディの誘いを断るのは男じゃねぇぞ」
「迂回している時間はないって事だね」
「強行突破する、しっかり捕まってろ！」
　アレックスがレバーを目いっぱい倒すとエアクラフトはフルスピードで検問に突っ込んでいった。
「責任は私が取る。撃ちなさい！」
　突っ込んでくるエアクラフトを確認すると、コニーが警備兵達を叱咤する声が廃虚に響き、警備兵の銃が一斉に火を噴いた。
が、精鋭とは言い難い警備兵の事、なかなか目標には命中しない。
「甘ェな。射撃ってモンを分かっちゃねぇ」
　アレックスが左右に機体を振ってかわす。それでもコニーの傍らにいたロッドの撃った一発が後部に命中した。
　一瞬機体がガクン、と揺れてハデに煙を噴いたが、アレックスはいけると判断した。
「このまま突っ切る！」
　エアクラフトがバリゲードを蹴散らしながらコニーたちの目前を突っ切っていく。
　すれ違いざまの瞬間、アレックスとコニーの視線が合った。
「…………」
　一瞬、アレックスが何かつぶやいた。
「コンスタンス……。まさか、な」
　レミには確かにそうに聞こえたが、さすがにこの状況でアレックスに問いただす事はできなかった。

「ふう、何とか無事に突破できたね。機体は大丈夫？」
「たいした事はないさ。それより時間が無い、このまま急ぐぞ」
　4人を乗せたエアクラフトは、宇宙船との合流地点に向かい夜の闇を疾走していった。

MOOの電脳遊技研究所

みなさんこんにちは、電遊研究所長のMooです。

HPのリレー小説は投稿数がぐんぐん増え続け掲載する作業だけでも一苦労するほどになってきました。少女Rのドリームキャストゲーム化のプロジェクトが進行中ですが、ドリームキャストでのゲーム化だけではなくコンパイルHP上でもリレー小説をゲーム感覚で遊べるようなアイデアを色々仕込んでいます。楽しみにしていてください。

このページに関するスタッフへの質問や感想などどんどん下の宛先までお寄せください。

宛先は
〒151-8024　(株)アスキー
ファミ通DC編集部『少女R』まで。
それではまた来月。

コンパイル通信

ぷよまん本舗秋葉原店　商い中！

東京の「ハイテクランドセガ秋葉原」にて
元祖ぷよまん本舗が好評営業中！
期待のドリームキャスト用ソフト『ぷよぷよ～ん』のグッズも販売中！
もちろん月替わりのぷよの日饅頭もあるぞ。
1/24には芋あん。2/24にも新味が登場予定。
一体何味になるのかいまから楽しみだね。

住所　東京都千代田区外神田1-10-9
ハイテクランドセガ秋葉原店 5階
アクセス　JR秋葉原駅電気街口下車1分
TEL 03-5256-8124 営業時間 10:00～20:00

HP アドレス　http://www.compile.co.jp/
メールアドレス　novel@compile.co.jp

集まれ！読者サポーターズ!!

メンバーズカードの発送が遅れて 申し訳ありません!!

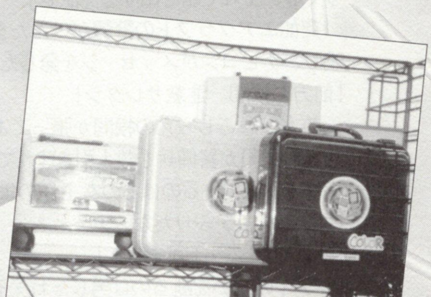


みんなに入会してもらっているＤＣサポーターズ。しかし、みんなに喜んでもらえるようにさまざまな企画を用意した関係で、準備に予想以上に手間取ってしまった。そのため、メンバーズカードの発送も遅れてしまっているのだ。カードの到着を楽しみにしていたみんなには、申し訳ないことをしている。しかし、必ず２月中にはお手元に届けられるよう現在最終調整しているので、あともう少しだけ待っていてほしい。

今月よりサポーターズの活動拡大開始!!

新プロジェクト ●こんなもの作ってもらい隊 ●Dreamcastにいらっしゃい!!

今月からこのＤＣサポーターズのコーナーも、本格的に活動を開始したぞ。ブランド計画とは違った視点で、メーカーなどにグッズを販売してもらったり、ほしいものを作ってもらおうというための集団"こんなもの作ってもらい隊"。今月始動ながら、大阪にあるメーカーにドリームキャスト用の収納グッズ"ドリームキャスター"を作ってもらえないか直撃してきたのだ。もうひとつ"Dreamcastにいらっしゃい!!"では、ゲームに詳しくない人や女性など、幅広い人に楽しんでもらえるような企画を推進するのだ。さらに売り上げランキングや、みんなからの声を伝えるデーターファイルなど。さらに、ドリーでもらえる商品がまだ決まっていないからメーカーに物乞いにもいっちゃったのだ。硬軟取り合わせて送るＤＣサポーターズ。今月の目玉は、スクウェアへの参入のお願い。はたしてスクウェアの返答はいかに？　今月もドーンと行くぜ！



➡信誠の販売している任天堂関係のグッズのように、ドリームキャストグッズも販売してほしーい!!　だから作りたい。

GO! GO! もっとメーカーに働きかけていこう！

ドリーでメーカーのグッズをGET!

読者がイラストなどをファミ通ＤＣに投稿、採用されることで貯まっていくドリー。ドリーを貯めると、ソフトやファミ通ＤＣオリジナルグッズが貰えるというシステムだが、ほかにも魅力的な賞品はあるのではないか!? というわけで、ＤＣサポーターズページ担当のコブラ小林と、弟子の太田マコトが緊急会議。その模様をお伝えする。

小林　やっぱりお金で買えるようなものだけじゃ、投稿は少ないかもしれないね。

太田　そうですね～。ドリームキャストのソフトはショップで買えますからね。

小林　なにか魅力的な賞品はないかな？

太田　む～ん、ゲームショウなどで配られるメーカーのグッズはどうスか？　非売品がほとんどだし、ショウに行けない読者がグッズを入手できるチャンスにもなる。

小林　あ、いいかも。でもそれだけじゃ弱い。ドリーならではの特典が欲しいよね。たとえば、ドリーを貯めると発売まえのソフトをプレーできるとか……。ん、これだ！

こうして、グッズの提供から発売前のソフトのプレーまで、メーカーに頼りまくる企画が誕生。はたして実現するのか!?



➡非売品のゲームグッズたち。ショウに足を運べない人でも、ドリーを貯めれば確実に手に入るように！

ということで、カプコンへおジャマしてきました！

メーカーに頼るのはいいとして、どこを頼るのか!? ふたりの話し合いは続く……。

小林　グッズを提供してくれて、発売まえのソフトをプレーさせてもらえるとしたら？

太田　……カプコンはどうですか？

小林　カプコンか！『パワーストーン』のグッズはもうできあがってるころだろうし、『バイオ』を発売まえにプレーできるとしたらかなり魅力的だよね！じゃあ、それ！

太田　クスクス♥行ってきまぁ～す♥

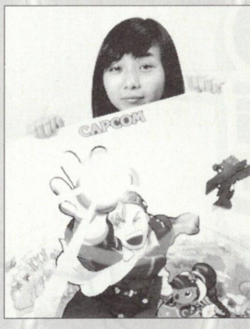
かくしてカプコンを訪問する太田だが、美人広報の芥川嬢をまえに、緊張ぎみ……。

芥川　あ、いつもお世話になっております。

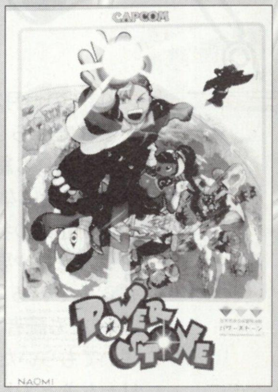
太田　あぅ♥　お、お世話さまでっ！本日はカ、カプコンさんにお願いが……。

芥川　ハイ、小林さんからうかがってます。『パワーストーン』のグッズはポスターをご用意していますので、どうぞお持ち帰りください。ただ、弊社の発売まえソフトをプレーしていただく企画については、社内で検討中です。すこし時間をいただけますか。**太田**　はぅ♥ありがとうございます！

発売前ソフトのプレーについては実現まで時間がかかりそうだが、グッズは確保。



➡カプコン広報の芥川貴子さん。いつもお世話になっております。手にお持ちの『パワーストーン』のポスターください。



⬅で、現物はこちら。交換に必要なドリーの数やお送りする枚数など、詳しい告知は次号以降。ほかのメーカーのグッズも確保してくるぜ!!

「パワーストーン」ってどんなゲーム!?

8方向レバーとジャンプ、パンチ、キックの3つのボタンで、ありとあらゆる動作を楽しめる対戦型のアクションゲーム。相手を投げたり、アイテムを拾って攻撃するなんていうのはあたりまえ。ステージ中の天井や柱につかまったり、変身して強力な攻撃を出すこともできるぞ。アーケード版はまもなく登場。気になるドリームキャスト版については、5800円で2月25日に発売予定。68ページからの紹介記事を読んで、今から予習しておこう。



気軽に挑戦!!

⬅複雑なコマンドを入力する必要はナシ！プレーヤーの読みと状況判断が重要。

メーカーのみなさま！ご連絡おまちしてます。

編集部ではメーカーグッズを募集しています。「グッズあるよ」というメーカーさん、ご連絡ください。

スクウェアに僕らの声を聞いてもらおう!!

ドリームキャストをメジャーにするためには、スクウェアの参入が必要。スクウェアがドリームキャストを引っ張ってくれるといい。 15歳・男性

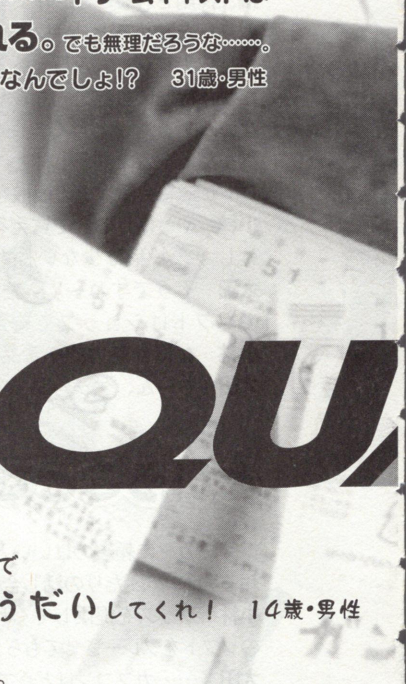
ドリームキャストへ参入してほしい。 25歳・男性

スクウェアはゲーム業界でも**トップクラスの会社**だと思う。だからこそ、いま現在最高のスペックを誇るドリームキャストでソフトを出してもらえたらと想像すると、期待で胸がふくらみます。 22歳・男性

やっぱりね、スクウェアが参入したハードが・・・・・・**最終的には勝つ**と思いますよ。 19歳・男性

なぜドリームキャストへ参入しないのですか？
セガが嫌いですか？ 17歳・男性

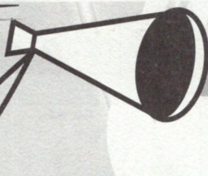
スクウェアが参入してくれれば**ドリームキャスト**は
標準機になれる。でも無理だろうな……。
もう決定済みなんでしょ!? 31歳・男性



拝啓 SQUA

スクウェア、
ドリームキャストで
やりたいほうだいしてくれ！ 14歳・男性

ドリームキャストユーザーは
スクウェアが参入するのを心待ちにしています。
『ＦＦ』シリーズを出すのは難しいとして、
ドリームキャスト**オリジナルの作品**を出してほしい。 21歳・男性



サポーターの声を行動に移すときがきた！！

’98年の11月27日にドリームキャストが発売されてから、はや２ヵ月以上が経った。ファミ通ＤＣ編集部に届いているハガキもかなりの量になっており、ＤＣサポーターズの企画立案の参考として、読者サポーターからの意見や要望のすべてに目を通させてもらっている。そのなかでも目立つのが、「ぼくたち読者サポーターの声をメーカーに聞いてもらいたい！」とか「あのメーカーにドリームキャストへの参入を呼びかけてもらいたい！」というメーカー宛てのメッセージ。とくに、２月11日にプレイステーション用ソフト『ファイナルファンタジーVIII』の発売を控えているスクウェア宛てのメッセージはかなり多い。スーパーファミコンからプレイステーションへとプラットフォームを移し、『ＦＦ』シリーズに代表される良質なタイトルで、ゲームユーザーの支持を獲得し続けているスクウェア……。ドリームキャストへの参入が実現すれば我々だけでなくユーザーにとってもこんなに嬉しいことはない！　いや、なによりも読者サポーターの要望とあれば、我らファミ通ＤＣ編集部が動かないわけにはいかない！　というわけでスクウェアに突撃取材を敢行してきたぞ！　編集部に集まったアンケートハガキのなかから、スクウェア宛てのメッセージをすべてかき集め、好意的な意見から非好意的な意見まで、そのすべてを聞いてもらった。答えてくれたのは、スクウェア広報室。まじりっけナシの読者サポーターたちの本音や要望を前にして、どのような回答を出してくれたのであろうか!?　返ってきたコメントを真摯に受け止め、そして注目しようではないか！

(せがた三四郎の口調で)
スクウェア参入シロっ! 22歳・男性

ドリームキャストに参入して、**ゲーム業界の活性化**を助けてやってくれ!
18歳・男性

パソコンとコンシューマーのソフト面の融合や、アーケードとコンシューマーのハードの互換性など、セガの意気込みから、スクウェアの**坂口さん**に腕をふるってもらいたい。 31歳・男性

お願いです!
セガファンに『FF』を楽しませてください。 26歳・女性

サターン同様に、
スクウェアが参入してくれれば完璧なのに……。
RPGの部分が弱いドリームキャスト。
19歳・男性

なぜドリームキャストへ参入してくれないのでしょう?
このハードで『FFⅧ』を出してくれれば、
すごく楽しいものができると思います。
17歳・女性

『FF』シリーズや
『サガ』シリーズなどを、
ドリームキャストで出してください。
13歳・男性

スクウェアが動き出すのを
心待ちにしています。
19歳・男性

…ARE様

ドリームキャストで『聖剣伝説』の続編を出してください。 18歳・女性

スクウェア広報室のコメント

いろいろなご意見ありがとうございます。わたくしどもスクウェアの正式なコメントとして申し上げさせていただきますと、現在のところ、弊社ではドリームキャスト向けの開発は行なっておりません。今後の展開につきましては、断片的に情報の出ているほかの次世代機の姿がはっきりした時点で、当社のクリエーターが表現しようとしているゲームコンセプト、その実現に最適と思われるゲーム機を選択させていただき、対応ソフトを発売していく予定です。今後ともスクウェアをどーぞよろしくお願いいたします。 (スクウェア 広報室)



↑プレイステーションユーザーのみならず、すべてのゲームユーザーが注目している『ファイナルファンタジーⅧ』。7800円で2月11日に発売される。

現段階においては、参入は考えておりません。

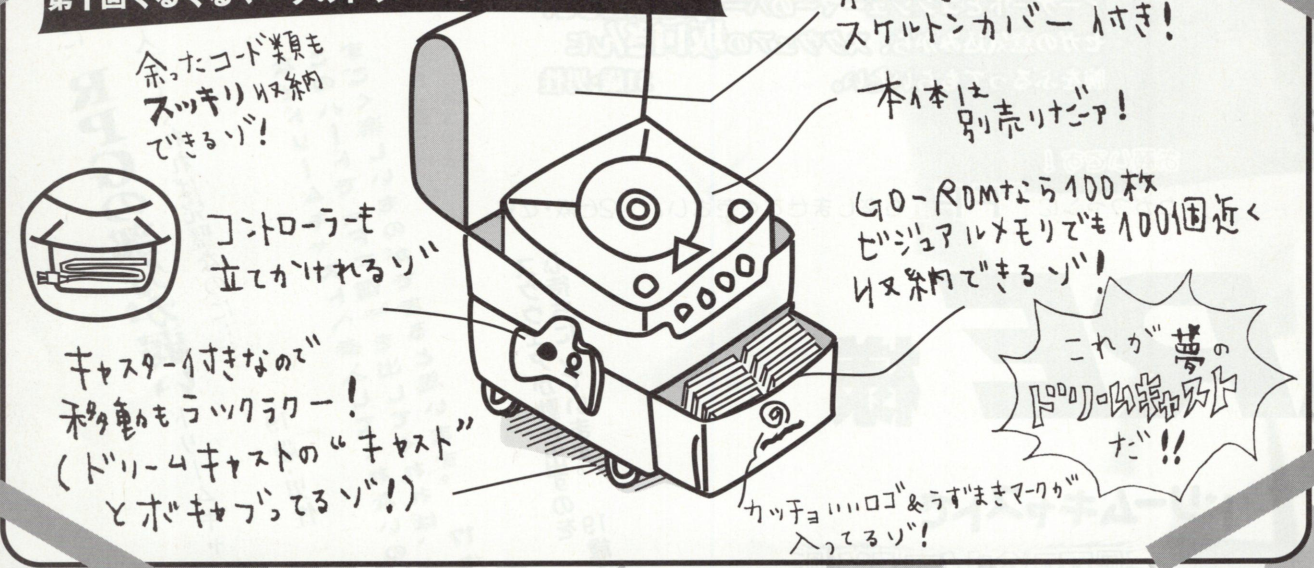
取材後記

ドリームキャストユーザーにとってはある意味、厳しい現実を突きつけられる結果となった今回の取材。ネット上などで一時期話題にのぼっていた「スクウェアの『ファイナルファンタジー』シリーズがドリームキャストに移植されるかも!?」という書き込みは、あくまでも単なるウワサとして受け止めるべきだろう。とはいえ、コメントに目を通すかぎり、スクウェアが次世代機向けのソフト開発について意欲的であるのは確か。DCサポーターズのみんなでドリームキャストを盛り上げていけば、メーカーを動かすことができるにちがいない! もちろん我々もそのための努力を惜しまないぞ!

こんなもの作ってもらい隊

ドリームキャストの周辺機器で“あんなものやこんなものがほしい”という願いのもと、発足したこのコーナー。記念すべき第1回は、ドリームキャストの本体とソフトを収納するためのラック“ドリームキャスター”を提案。ゲームの収納ラックを発売しているメーカーさんに、セガもよろしくと頼みにいってきました。

第1回ぐるぐるマークのドリームキャスターがほしい！



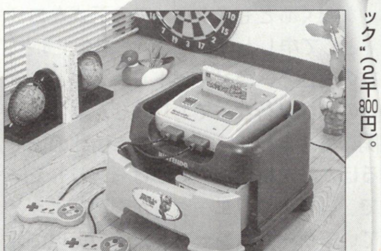
信誠

――信誠さんは、どんな経緯でゲーム関連の商品を開発・発売されたのですか？
田畑　私は、最初大手玩具問屋にいたんですが、そのときにファミコンのソフトを収納するケースを作ったんです。最終的にあれは、スーパーファミコンのものとあわせて1000万個売れたんです。
――あれ、田畑さんが作ったんですかー。いや〜、感動です！　で、そのあとは？
田畑　3年まえにそこを退職いたしまして、



信誠　代表取締役
田畑　良司さん

今度は自分で任天堂さんとお話して、ニンテンドウ64（以下N64）用のラックを作ることになりました。
――ほかにも商品は出されてますよね？
田畑　新しいものではゲームボーイ用のキャリーバッグです。本体がふたつと、アダプターや通信ケーブル、ソフトといったものが、全部入れられます。そのほかには“ポケットピカチュウベルトケース”ですね。子供が“ポケットピカチュウ”をよく落とすんですよね。それでこういう物が必要だろうということになったんです。
――そろそろセガファンのために、“ドリームキャスター”なんて作る予定は……。
田畑　ドリームキャスト（以下DC）の年齢層は高いじゃないですか。自分の部屋もある、オーディオもあるっていう人は、いままであるラックのなかにDCを置くのではないかと思うんです。我々は任天堂さんのものを主力にやっていますし、任天堂さんの商品は子供向けですから、やっぱりどこまでいっても子供対象なんですよ。ただ、セガさんからこういうものを作ってもいいよということになれば、すぐにでも着手していきたいです。それが実際に実現するかどうかはべつにしてね。あとはこれからの状況ですね。DCもだんだん年齢層が下がってくると思うんです。いま小さい子供でもパソコンやっていますからね。ですから我々が考えている以上に、何の抵抗もなく入っていくんじゃないなかなと思います。



マリオが誇らしげな“64プレイラック”（2千800円）。



⬆約30万個売れた“ポケットピカチュウベルトケース”（480円）、ポケットハローキティ用も。

ゴイチ



ゴイチ プラスチック事業部
課長　松井　正彦さん

──ゴイチさんは、日用品をおもに作っているんですよね。

松井　はい、そうです。我が社のターゲット市場というのが、ホームセンター、量販店、生協、通販なんです。ただ、違う業種の商品でも、家庭に普及すれば日用品業界に入ってきます。ゲームもこれだけ普及しましたから、ゲームに基づいた日用品もホームセンターや量販店で売られるだろうと思ったんです。それで、スーパーファミコン時代から、ゲーム関連の日用品を作り始めました。私は自分でもゲームをプレーするんですけど、掃除するときに、運んで配線がはずれたりリセットしたりしますよね。それで、ゲームを収納できて持ち運ぶときにも便利なラックがあったらと思い、キャスター付きラックを作ったんです。

──いまの主力商品というと？

松井　"マリオタワー"ですね。一家にゲーム機が2台、3台となり、2段、3段あるものが重宝されるようになってきたんです。使っているかたは、N64とスーパーファミコンときたまプレイステーションを乗せている人が多いようです。これは信誠さん経由でトイザらスでも販売しています。

──なるほど。そそろそろセガのものもほしいですよね。"ドリームキャスター"なんてのは……。

松井　DCはコンパクトなので、専用という形で市場に出しますと、ちょっと汎用性の低いラックになってしまいます。そこにDCというアイキャッチを著作権でとったとしても、消費層がどれだけいるかですよね。我々は、役立つもので、売れるという臭いがあれば作ります。それはスーパーファミコンやN64がそうでした。任天堂さんは長期的なプランを持たれますから、N64も絶対上がってくると思っていました。ですから、DCがもう少し普及してきましたら「わかりました。我々も協力しましょう」となり、"ドリームキャスター"を作ることになるかもしれません。

──じゃあ、誌上で限定販売なんてのは？

松井　できます。我々は元々ギフトのノベルティメーカーで、限定数料の別注オリジナルを作るのが得意なんですよ。作るのであれば、既存の収納金型をアレンジして作らなければなりません。一部分の金型を作るとなったら、300万くらいかかってしまいますから、それも含めて、台数がきちんと出て少しでもプラスになる見込みとなれば作ります。もちろん、ぐるぐるマークのロゴを加えるのも可能ですね。

We are Supporters DC



➡ホームセンター等で、主婦層の支持を多く受けている、多機能ゲームラック"マリオタワー"（参考上代5千円）。DCも載るには載るんだけどね。



➡ゴイチさんの人気商品その2、キリンの"TOYラック"（参考上代4千500円）。カラーリングがキュートだけど、これにDCを載せるのは強引？

実現するか！？ ドリームキャスター

取材した2社のメーカーさんは、奇遇にも大阪の所在で、ビジネス上の付き合いもあるというじゃないの！　ぶっちゃけた話、取材前は「無謀なお願いなのかも」と思っていましたが、今回の取材をまとめると、次のことが判明したぞ！

- 発売はDC本体の売れ行きしだい
- ユーザー年齢層の高さもネック
- あと大人の問題がもろもろ
- それでも販売するとなると、信誠さんの持つ流通ルートはかなり重要
- ゴイチさんの話では、金型代の元さえ取れれば、限定販売も可能
- 東京から新大阪まで新幹線で3時間

つまり、キミたちの応援しだいで、ドリームキャスターが商品化するのだ！

結論　キミたちの応援しだい！

●緊急募集●

というわけで"ドリームキャスター"の実現に向けおハガキを募集。「オレはこの値段なら買うぜ！」「私はこんなデザインだったら買うわよ！」という具体的な意見を書いて、下記のあて先まで送ってね。また、「こんなものを作ってほしい」という要望も同時受付するよ！

あて先
〒151-8024
(株) アスキー ファミ通DC編集部
「ドリームキャスターの実現の一票」係

We are DC SUPPORTERS

Dreamcastにいらっしゃい！

YUKO



➡『バーチャ』と『桃鉄』をこよなく愛し、ユーザー層拡大に励む女性ライター。

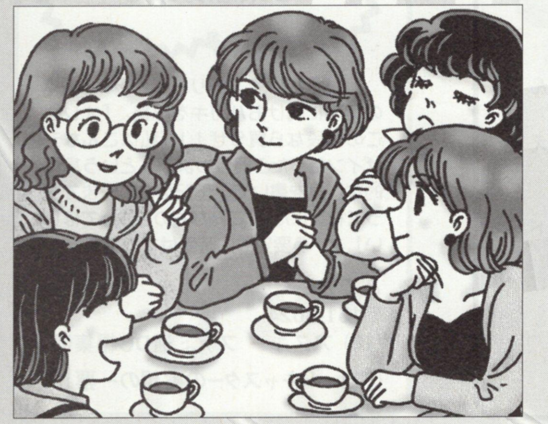
COME ON JOIN US!

こんにちは、今号からこのページを担当させていただきますYUKOっていいます。ヨロシク♥　いきなりだけど、年末年始に放送された湯川（元）専務のテレビコマーシャルで、ドリームキャストの認知度がグッと高まったよね。今後、より多くの一般層に受け入れられるためには、こういったコマーシャルやソフトラインアップの充実に頼るだけではなく、私たち読者サポーターのチカラで、ライトユーザーを取り込む企画を始めてみたいと思わない!?　というわけで、このページを始めてみたんだ。

ドリームキャストを国民的ゲームマシンにするためには、ライトユーザーと呼ばれる大多数の人々に興味を持ってもらうことが必要不可欠。さらに欲張るのなら、ゲームそのものを本や映画のように、生活のなかに浸透させたいところ。実際、ライトユーザーにいかにアピールしていくかということが、ゲームの業界においても重要な課題になってるらしくて、メーカーさんも試行錯誤しながらゲームを作ってるんだって。

大衆向けのソフトとして成功しているのが、プレイステーションソフトの『パラッパラッパー』。アナタのまわりのゲームに興味がない女のコたちも、『パラッパ』に夢中になって、ファッション感覚でキャラクターグッズを買ったりしてるでしょ。私もそうだもん。そんなわけで、ゲームにファッション感覚をプラスしたり、マスコットを作ったりして、ひとりでも多くのユーザーさんをゲットしていきたいと思ってるの。読者一体型の企画をどんどん取り上げていく予定なので、応援ヨロシクね♥

ゲームを敬遠してる女性に興味をもってもらうため 女性だけの座談会を予定！

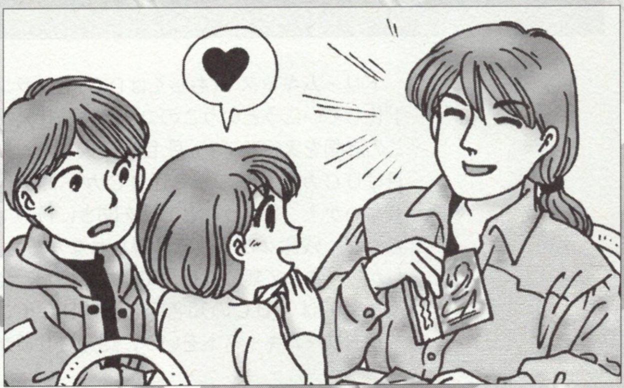


もはや常識となっていることだけど、「女性が流行を作り上げている」といって言い過ぎじゃないほど、女性消費者の力が偉大なのはみんな知っているよね。だから、女性ユーザーがもっと増えれば、ゲーム業界も盛り上がるのはまちがいナシ！　というわけ♥　ここ数年でゲームに興味を持っている女性は増えてきたけれど、男性ユーザーとくらべて、女性ユーザーの数はまだまだ少ないというのが事実。どうすればこの現状を打破できるのか？　ということで、とりあえず女性読者のかたに集まってもらって、座談会を開催しようと思うの。ワイワイガヤガヤ、女同士で話し合ってみるのも楽しいじゃないですか。そして座談会の模様は、このページでレポートしちゃいます。女性読者のみなさん、お誘い合わせのうえ、ぜひ参加してください。待ってるよ！

こんな企画を検討中

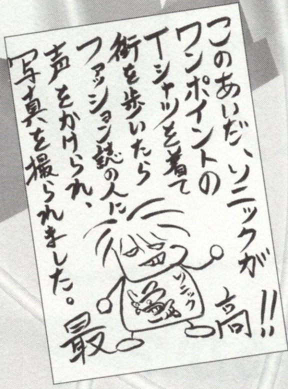
★あのクリエイターや有名人と対談してみない！？

このページでは、読者のみんなから「こんなことをやっていきたい！」というアツ〜い企画を募集してます！　現在検討中だけど、たとえばクリエイターや有名人と読者が対談するという企画。これを機会に、著名なクリエイターに会って、直接話をしてみない？　また、ＤＣサポーターズ会員のページでも紹介されているように、各界には意外とゲーム好きな人がいるよね。そんなゲーム好きのミュージシャン、あるいはスポーツ選手、マンガ家さんたちとゲームについて対談してみない？　「○○さんとゲームの話をしたい」という希望があったら、できるだけ実現させるから、ファミ通ＤＣ編集部にお便りちょうだいね！　また、たとえば『セガラリー２』などの通信対戦機能を持ったゲームで、著名人たちと対戦するというイベントも考えています。よろしくね!!



ユーザーのナマの声

読者によるゲーム批評、または女性が選ぶゲームランキング、こんなゲームがあったらおもしろいんじゃない？　このゲームはここがつまらない。このゲームでこんな人と仲良くなりました！　などなど、ゲームに関することなら何でもいいので、ユーザーの声を募集するよ。ハガキで送ってね！



←こんな感じでオーケーなので、ゲームに関するハガキをどんどん送ってちょうだいね♥

恋人をゲーム好きに

自分はゲームが大好きなのに、彼氏・彼女がゲームに興味を持ってくれない……。そんな悩みのあるアナタ！　アナタの恋人をドリームキャストユーザーにさせちゃいましょう！　編集部が必要以上に力を出して、恋人をゲーム好きにさせてみせるよ！　あ、ゲーマー同士の合コンもいいかも♥



⬆たとえばカップルで対戦ゲームをしたり。教えたり教わったりしているうちに♥　あ〜もぅ♥

オリジナル・グッズ

かわいい、あるいはかっこいいグッズの存在がきっかけでゲーム好きになる人もたくさんいるみたい。そこで、みんなも、このゲームキャラクターの、こんなグッズがあったらいろいろな人に喜んでもらえるんじゃないかな？　というオリジナルグッズの企画をしてみない？　目指せグッズ化！



➡グッズの影響力が大きいゲーム業界。すぐれたアイデアを募集してるよ!!　手作りのグッズを送ってくれてもオーケー。

座談会の出席者企画案
そして読者サポーターズを

大募集!

女性読者だけの座談会の出席者、また各企画への応募、あるいは新しい企画の提案をおまちしております。読者サポーターになってドリームキャストをバックアップしていこうよ!! もちろん、このページ以外のＤＣカフェやサポーターズページの投稿も待ってるよ。採用させていただいたかたにはドリーをプレゼント！　ぜひ、お便り送ってきてちょうだいね♥

あて先
〒151-8024（株）アスキー
ファミ通DC編集部
「○○○○○○○○○○○」係

DCブランド計画

We are DC SUPPORTERS

ドリームキャスト(もしくはＤＣ)をブランド化していこうというこのコーナー。壮大なこの計画を実行して3ヵ月.目に突入した。先月はＤＣカードに"ファミ通ＤＣカード"を作れないか？　ということで話を聞きに行ってきたが、残念ながら快諾は得られなかった。しかし、決して無駄な行動ではなかった。今後としては、ＤＣの知名度を上げＤＣイコールドリームキャストをいかに認知させるかを考えていく。しかし、実際何かを制作して認知させていくことも重要だろうし、Ｔシャツなどのオリジナルを制作し、街に氾濫させるのはどうだろう。

単純にファミ通ＤＣのロゴを入れるだけでは、誰もが着たくなるようなモノにはならない。そこで今月はいかにかっこいいモノが作れるかを考察していく。はたして、ＤＣブランド計画の行方は？　どっちなのだろう！

オリジナル　ウェアを作ろう!!

単純にロゴといってもさまざまなモノがある。ロゴのデザインが完成されたモノはそのままでいいだろうし、ファッションメーカーでは、洋服のデザインを重視し、共通マークは小さくというモノもある。例えば、馬に乗ってポロをしている画のデザインを使ったラルフローレンの"ポロ"やワニのマークのラコステなどが有名なところだ。

モータースポーツのスポンサーとしてそのデザインをよく目にする、マルボロやラッキーストライクなどの煙草のロゴマークも十分ブランド化されているといえるだろう。ただしこれらは長い時間をかけて浸透してきているので、我々のように急に知名度を上げるには、スポンサーになったりして露出を上げるにしても､そんな知名度を上げるには､予算や環境はまだ整っていないのだ。

そんな不利な状況を振り払って、いいデザインのモノを作れば、サポーターのみんなは付いてきてくれると信じて、デザインをつくっていこうと思う。やはりこんなデザインのモノがほしいという意見をもっと聞きたい。実際デザインを送ってくれてもいい。もちろん採用者にはドリーや商品などを用意する予定だ。やはりロゴは重要になる。いい加減なモノはけして作りたくない。ＤＣイコール、ドリームキャストを有効に表現しなくても、これがファミ通ＤＣオリジナルロゴと言えるモノをみんなで作っていきたい。妥協は許されないのだ！



まず何から始めるか？



Ｔシャツを作るとして、ロゴをどのように入れるかも重要になる。その多くは、左胸にワンポイントが主流だが、そんな概念にとらわれず、ここに入れるのがいいという服としてのデザインも考えるべきだろう。普通の無地のＴシャツにロゴを入れるのではなく、Ｔシャツ自体のデザインも工夫したい。もちろんＴシャツにとらわれるだけでなく、ジャンパーでもスポーツタオルでも、みんながほしいと思うモノを作っていきたい。文具や周辺機器だって作っていけるようにしたいと思っている。ただあれもこれもと最初から作ってしまうのはいけない。ひとつずつじっくり取り組んで行くべきだ。ただなにをいちばん最初に作るかは、みんなで考えていきたいと思っている。プロに限りなく近いみんながデザインした服を着られる日は、きっと近いはずだ。

どんなモノが必要なのか!?

「ブランドというモノは、有名なデザイナーが作った銘柄という認識が強いかもしれませんが、実際には、スポーツウエアなどでは、有名選手の名前を冠した物も多くあります。同じメーカから多くのブランドを出すのも、服飾関係には流行に左右されやすいという傾向が強いからですし。デザイナーといっても、有名になるほど多くのスタッフがデザインしたモノを自分の名前で出していますから……、よりいいものが生まれることはありますね。ロゴを使わないデザイナーも多いので、タグを見ないとどんなブランドかわからないのもあります。タグだけで価格は大きく変動しますよね。それに、品質は確かにいい物が多いので購入されるには安心かもしれないですね」

(某メーカー　デザイナーアシスタント)

たしかに、ブランドで服を買うことは多い。同じようなデザインでもブランド品とそうでないモノは桁違いに値段が変わることがある。ブランドイメージが強いので、ブランド品はその素材や製法には細心の注意が払われることになる。ただ、我々は服飾メーカーではなくただの応援団だ。目指しているのは、品質はいいモノにしたいが、高級なモノや商売にすることではないのだ。機能性や実用性を重要視した、かっこいいＴシャツなどを作っていきたい。そこからブランド化をしていければいい。ブランドの後から作っていきたい。セガが渦巻きや湯川専務の認知度を上げた後だからこそ、我々はＤＣの認知度も上げていこうというのだ。それには地道な作業は必要不可欠。みんなでいいモノを作っていこうよ。



キャラクターは必要なのか？

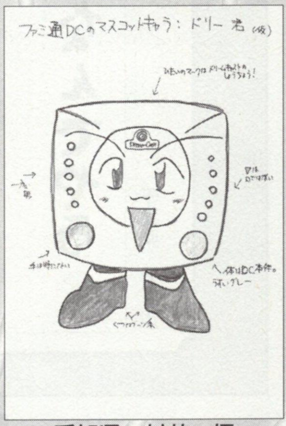
もうひとつ気になるのは、キャラクターだ。ソニックはセガのモノだから、ファミ通ＤＣ独自のキャラも育てていきたい。先月号で募集したＤＣカフェのキャラ募集に多くの応募があった。なかにはユニークな物からかわいいモノまであり、こんなキャラを生かして育てるのもおもしろい。もし可能なら、このキャラを使ったゲームまで作っていけるかもしれない。Ｔシャツのプリントにしてもおもしろいだろう。ただし、キャラクターというモノが本当に必要か確実にはわからない。ピカチュウのように、何にでもなってしまうキャラもいるが、はたしてこの計画にキャラは必要なのだろうか？



福岡県　ガンパック



三重県　大後悔時代



愛知県　村井　悟

そこでもっとみんなの意見大募集

- デザイン
- ロゴ
- 欲しいもの

ここまでロゴやデザイン、何を作るべきか？キャラクターなどを考えてきたが、やっぱりみんなの意見を聞きたい。答えてくれた人の意見を参考にしていこうと思う。なかには参加しない人もいるかもしれないが、その人たちには任せてもらったと認識する。決して妥協することなくいいモノをまずひとつ作ろう。ここで制作したモノをドリーと引き替えで交換できる商品に加えて行くつもりだ。総合的に考えてくれても、ロゴだけでもキャラだけでも何でもいい。そんなみんなの声を参考にするので応募せよ！

あて先はやっぱり

〒151-8024
(株)アスキー ファミ通DC編集部
「ファミ通DCブランド計画」
係まで

EVERYTHING O.K.!!

DC Café カフェ

みんなの憩いの場 DC Caféにようこそ!!

寒さなんかぶっ飛ばして、みんなで熱く語り合う場所であり、自分の投稿が掲載されたのを見て気持ちよくなる場所でもあるDCカフェ。そんなDCカフェはみんなが作るページだぞ!!

1500ドリー イラスト Café カフェ

今月のスペシャル



千葉県 て～ぷ

湯川元専務の考える姿が、みょーにもの悲しい。バランスも抜群だよなうんうんと納得。



熊本県 北九州工業地帯

ラリーとソニックがかわいいイラストだ。ラリーは、誰とやるのかな?



大分県 うずら

タコペンって何だ? ま、軟体動物化した姿が昔のアチキのようだ……。

1000ドリー 今月の3コマ



東京都 かせきらいたぁ

なんか知らんが好きだ。これは3コマだったけど何コマでもいいからみんな送るべし!

企画提案 1000ドリー

今月も多数の企画提案が来た。なかでも秘技のコーナーは、希望が多かったので次ページからのデータファイルで始まるぞ。みんなの意見で新コーナーが生まれるかも?

毎月ひとつのソフトをピックアップして、そのソフトを買った読者から、意見を募集したらいいと思う。どこがおもしろかったかなど意見が聞けて参考になると思う。
奈良県G．B．B(グッドベターベスト)

なるほど、それはおもしろいかもね。それじゃあ今月は、『セガラリー2』の意見、感想を募集しよう。秘技ネタもジャンジャン送るのだ!

僕の考えたコーナーそれは、「こんなゲーム作ってくれ!!」コーナーです。その名のとおりに読者の考えたゲームのアイデアを載せるコーナーです。例えば、宇宙を漂うじいさんが、宇宙人のUFOに助けられ、宇宙刑事として活躍する『宇宙刑事 男一代』といったくだらないものから、とってもすばらしいアイデアまで、みんなでゲームを考えましょう。 新潟県 ひろいしま

確かにみんなからゲームに関する企画が多数来ている。そこでみんなの意見をぶつけ合ってゲーム化に向けてさまざまなことをしていくのもおもしろいよね。いろいろやるぞ!

We are DC SUPPORTERS

Q & A 1000ドリー

Q ボクは、サポーターズに入会しようと思ったけど、入会申込書のアンケートの中の"クリエーター"という意味がわからないので教えてほしい。
兵庫県　新谷　耕基

A クリエーターというのは、クリエート(創造)する人という意味で、ゲームを作り出す人たちのことを指している。カプコンの岡本吉起氏や任天堂の宮本氏のようなクリエーターの人のなかから、キミが好きな人を教えてほしいのだ。

Q ドリーをたくさん集めても、どのくらい貯まったか知りたいときはどうするの？　集まったドリーを確認できるんですか？　千葉県　ナオチ

A 今後開設されるＤＣサポーターズホームページと、ＤＣサポーターズ用の問い合わせ電話での回答になるぞ。この電話番号なども会員証といっしょに送るので、もう少し待つのだ。ドリーの管理はきっちりやるので安心してね？

Q いままでサターンで大好評だった『サクラ大戦』シリーズは、ドリームキャストで『３』が出る予定はあるんでしょうか？　群馬県　角田太陽

A '98年秋の東京ゲームショウで広井王子氏が「『サクラ大戦３』は、ドリームキャストで通信機能付きで出します」という発言をしたが、その後「現時点ではまだ発売予定はありません」とセガからは正式発表はされていない。しかし人気シリーズだけに、可能性は高そうだぞ。

編集部へのおたより 1000ドリー

ドリームキャストを買うか買わないか迷っていたとき、「買おう！」という気にさせてくれたのが、ファミ通ＤＣでした。これからもファミ通ＤＣ＋ドリームキャストを末永く愛し続けたいと思います。
愛知県　村井　悟

やっとドリームキャストも買えるようになってきたみたいだし、まだまだ悩んでいる人たちは村井くんのように買ってみよう。なんてね。さらに、『セガラリー２』も発売になり、遊べる世界が確実に広がっている！

編集部のみなさま「はじめまして」っというか、私、ゲーム雑誌を買うのってはじめてなんです。私はゲーム大好きなんすけど、雑誌とか興味なかったんす。わからないことだらけですが、これからも読みつづけますんで、どうぞよろしくお願いします。　熊本県　くまのプー♥

そうやってみんな大人の女性になっていくんだよね。ファミ通ＤＣは、そんな初心者にも優しく、安心して読める誌面を目指してる……のかもしれない。本当かな？

今週のドンペリ



三重県　ＭＩＯ

女の子ならではの悲しさがひしひしと伝わってくる。ところで、ドリームキャストもう買えたのかな？

ドリーをゲットして何かをもらう

本誌でイラストや意見が採用された人には、ドリーが与えられる。このドリーは、週刊ファミ通のガバスのようなものと思ってもらえればいい。ためればためるほど高価なものに交換することができるぞ。このドリーは、編集部のデーターベースで管理しているのでチケットのような形では残らない。来月以降に発表される商品の中から希望商品をもらおう。商品分のドリーが貯まったら、メールや電話での応募で商品を届けられるようになるので、いまからどんどん応募して、ドリーをためておこう。まだ倍率の低いいまがチャンスだ。投稿によって本誌が盛り上がれば、商品にいいものが登場する？

応募せよ!!

ＤＣカフェやサポーターズへの各コーナーへの応募、お便りなどすべての送り先は、下記まで。もっともっと応募して、もっともっとファミ通ＤＣを盛り上げてほしいのだ！

〒151-8024
(株) アスキー
ファミ通DC編集部
「(各コーナー)」係

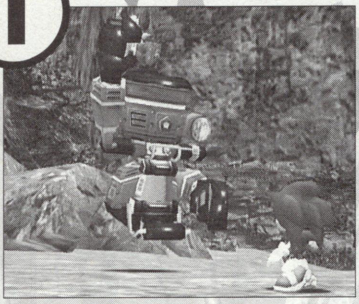
ファミ通DCデータファイル

いよいよ本格的に販売が始まったドリームキャスト。そこで今月からは、ソフト売り上げランキングと期待の新作トップ10といったデータを紹介していく。ドリームキャストオリジナルタイトルの『ＳＯＮＩＣ ＡＤＶＥＮＴＵＲＥ』が好調な売り上げを見せた初回のランキング。さらに、気になる秘技ネタなどを発表する場を新設したぞ。○○へのメッセージは、アンケートはがきの表にみんなに書いてもらっているもののなかから、気になる書き込みを紹介していこう。

なお、売上げランキングＴＯＰ８は、ファミ通協力店の販売店のご協力により、ファミ通ＤＣ編集部が独自に制作したものです。

売り上げTOP8

① SONIC ADVENTURE



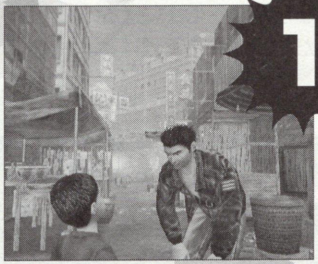
セガ
5800円
アクション
推定販売本数
27万6212本

順位	タイトル	メーカー	価格	ジャンル	推定販売本数
2	バーチャファイター3tb	セガ	5800円	アクション	23万954本
3	GODZILLA GENERATIONS	セガ	5800円	アクション	5万3274本
4	July	フォーティーファイブ	5800円	アドベンチャー	4万3803本
5	ペンペントライアイスロン	ゼネラル・エンタテイメント	5800円	レースゲーム	3万9605本
6	インカミング 人類最終決戦	イマジニア	5800円	シューティング	2万8771本
7	SEVENTH CROSS	ＮＥＣホームエレクトロニクス	5800円	シミュレーション	2万4997本
8	TETRIS 4D	ビーピーエス	5800円	パズル	7641本

（集計期間 '98年11月27日〜'99年1月10日）

期待の新作TOP 10

1 シェンムー 〜莎木〜



セガ
RPG
'99年春発売予定
価格未定
714

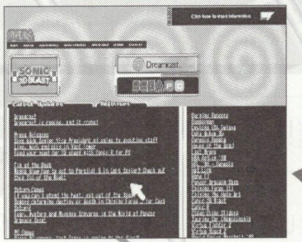
順位	タイトル	メーカー/ジャンル	発売日	価格	票数
2	バイオハザード-CODE:Veronica-	カプコン/アドベンチャー	発売日未定	価格未定	522
3	グランディアII	ゲームアーツ/RPG	発売日未定	価格未定	495
4	Dの食卓 2	ワープ/アドベンチャー	'99年発売予定	5800円	234
5	魔剣X	アトラス/アドベンチャー	'99年発売予定	価格未定	192
6	Jリーグ プロサッカークラブを作ろう！	セガ/シミュレーション	'99年発売予定	価格未定	189
7	ぷよぷよ〜ん	コンパイル/パズル	3月発売予定	4800円	168
8	クライマックス ランダーズ	セガ/RPG	6月発売予定	価格未定	159
9	パワーストーン	カプコン/アクション	2月25日発売予定	価格未定	156
10	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム	セガ/アクション	'99年発売予定	価格未定	153

今月のスペシャルデータ

秘技ネタやデータ情報などを紹介していこうというこのコーナー。多くの読者からの「やって！」の声に答えていよいよ登場。今月はインターネットの秘技ネタと『バーチャファイター3tb』の役立ちネタを紹介しよう。みんなからの投稿も受付開始だ。

Dream Passport
ズーム以外に画面サイズを変化させる方法発見!?

ドリームキャストでインターネットを楽しんでいる人にちょっとおもしろい裏技を紹介しよう。ドリームパスポートでインターネットを楽しんでいると、文字が大きすぎて画面が切れる印象を受けるよね。このときRボタンを押してメニューを出し、ズームを選択してAボタンを押すとさらに文字が大きくなるけど、Aボタンではなく Yボタンを押すと、なんと比率が小さくなるのだ。この状態でも通常にRボタンでズームを選びAボタンを押せば、ズームもできるぞ。このときYボタンならふつうの画面状態に戻る。画面全体を見たいときなどには便利な機能だが、文字は読み辛くなってしまう欠点もある。ちょっとおもしろい機能なので試してみてはいかがかな？



←これが通常の画面サイズ。かなりより気味の画面設定だ。

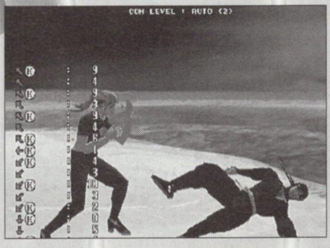


➡これがYボタンで選択した画面。全体のようすがわかる。

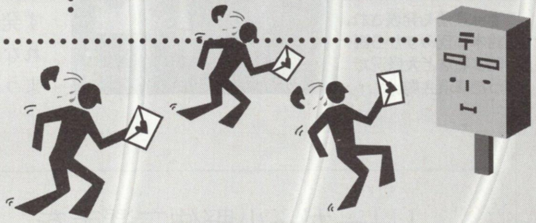
バーチャファイター3tb
CPUのレベルがつねに変動!?

"トレーニングモード"を選択するときに、XとYボタンを押しながらAボタンで決定。その後キャラを通常のように選んでゲームを始めると画面上部に"ＡＵＴＯ"の文字が表示されていれば成功。これで相手に与えた攻撃のヒット数によって相手ＣＰＵキャラの強さが常に変化するのだ。これで自分の強さにあったレベルに相手の強さも自動調整してくれるというとっても便利な機能だ。

➡これでトレーニングモードの相手キャラの強さが、自分にあえば、技の修得にも適しているのでゲームの腕が上がるよね。



○○へのメッセージ 800ドリー



アンケートはがきの表面にある"○○へのメッセージ"。ここにはさまざまな人や会社へのメッセージを書いてもらっている。そのなかからいい書き込みを発表していこう。

ドリームキャスト参入メーカーへのメッセージ

『ソニックアドベンチャー』を購入しその圧倒的なグラフィックに感動しました。このハードで、メーカーのみなさまが培った技術力を発揮して素敵なソフトをいっぱい出してください。　京都府　掘田良宏

鈴木裕氏へのメッセージ

テレビ番組にて、『シェンムー』の動く映像をはじめて見ました。腰砕けそうになったッス(笑)。誰にでもでき､しかもテーマは"愛すべき友を持て"。テーマ、ストーリー、世界観などすべてに興味を持たずにはいられない『シェンムー』。続報をとても楽しみにしています。発売を待っています。がんばって制作してください。　愛知県　鈴木康弘

岡本吉起氏へのメッセージ

ドリームキャストに魅力を感じたのは、『バイオハザード CODE：Veronica』や『パワーストーン』というカプコンが放つ超ビッグソフトがあったからです！　だから決して"プレイステーション2"では、同タイトルは発表しないでほしい。それと『ファイナルファイト』タイプのゲームもドリームキャストで出してちょ！　愛知県　岩田博行

緊急大募集!!



新コーナー続々登場にともなって、おはがきどんどん募集します。秘技やお役立ちゲーム情報などなど。みんなのお便りが命です！

もちろん採用されれば、ドリーを進呈。秘技は内容によって、ドリーは変化するぞ。未発表の重要情報を送ってくれ。さらには146と147ページのあいだにはさまれた、アンケートはがきに回答してほしい。プレゼントも当たるし、送料も必要ないのだ。○○へのメッセージは、このように掲載したり、スクウェアへお願いにいったように、実際にクリエーターやあて先の人に見てもらえることもあるぞ。必ず記入するのだ。

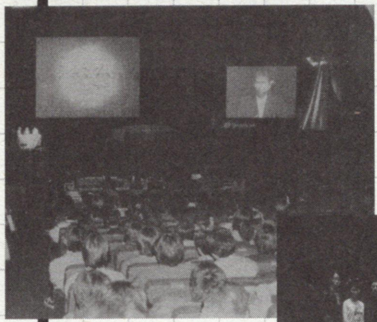
ニュースファイルDC

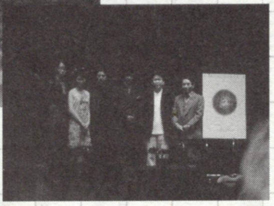
MONTHLY FAMITSU DC
NEWS FILE

ファミ通 DC Dreamcast

FAMITSU DC NEWS FILE

シェンムー発表会6大都市で開催!!





⬆➡声優も発表され、鈴木裕氏みずから説明するなど大盛況だった横浜会場。

セガが春に発売を予定している『シェンムー』の制作記念発表会が、'98年12月20日パシフィコ横浜で開催された。そして、1月には全国5都市を回り多くの来場者にその完成度の高さを見せつけた『シェンムー』。みんなはその目で目撃しただろうか？　ますます発売が待ちきれなくなってしまうよね。

奇跡の鐘が鳴る『サクラ大戦』クリスマスコンサート開催!!

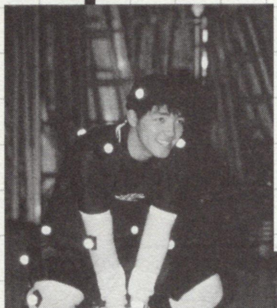
"～花組クリスマス～ 奇跡の鐘"と題された『サクラ大戦』のライヴが、'98年12月23日六本木ヴェルファーレで行なわれた。花組の声優陣が全15曲を熱唱したのだ。広井氏からは「この規模なら全国に行けるかもしれない」と全国のファンへ期待させる声が聞けたぞ。

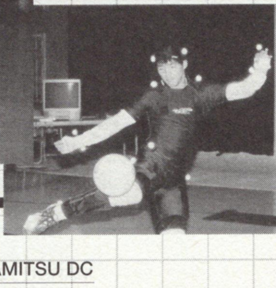


⬆華やかに歌い踊る花組の面々。次は夏の歌謡ショウ。

Jリーガー小野伸二選手をモーションキャプチャー！

1月14日、Jリーグを代表する浦和レッドダイヤモンズの小野伸二選手のプレーを、セガのライブラリー用にモーションキャプチャーする撮影が行なわれた。「みなさんが楽しんでくれるようなゲームになってほしい」と小野選手もコメント。気になる小野選手の動きが見られる第1弾タイトルは『Jリーグプロサッカークラブを作ろう！』になりそうだぞ。





シェイプUPガールズの梶原真弓アフレコ初体験

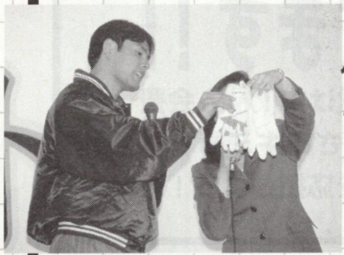


1月7日CRIのドリームキャストタイトル『エアロダンシング』と、『バギーヒート』の発表会が行なわれた。この2作品でシェイプUPガールズの梶原真弓さんが、声優とイメージガールに選ばれたのだ。この発表会のあと両作品とも操作説明の音声の収録が行なわれた。イメージガールとしてはポスターで登場するのでお楽しみ

年末年始ショーやイベントにドリームキャストタイトル登場!!

東京ドーム開場10周年記念
"プロ野球ドリームマーケットin東京ドーム"

プロ野球チームを作ろう！





⬆➡人気プロ野球選手も来場したイベントは、大盛況だった。

この年末年始さまざまなイベントに、ドリームキャストのタイトルが出展された。まず、東京ドームで『プロ野球チームを作ろう！』が、東京オートサロンでは『セガラリー2』がそれぞれ出展され、来場者が体験することができた。ゲーム大会も行なわれ、記念品を手にした人も多いんじゃないかな？
さらに、トヨタオートサロンアムラックス大阪では2月7日までイベントを開催中。1月31日には午後1時と5時からトークショーも行なわれるぞ。



ゲーム大会も!!



⬆⬅三菱自動車ブースでは、開発者の解説付きゲーム大会も行なわれた。

東京オートサロン三菱自動車ブースに『セガラリー2』出展

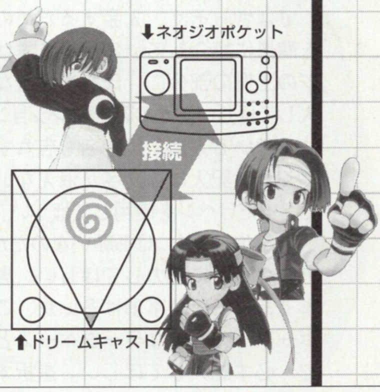
『SONIC ADVENTURE』発売！　中氏都内を視察



'98年12月23日、新宿、秋葉原、池袋の3ヵ所に中氏がソニックを連れて現われた！？これはこの日発売された『SONIC ADVENTURE』の視察にゲーム量販店を中氏が訪れたのだ。「多くの人に買ってもらえてうれしいですね」（中氏）キミはもう体験したかな？

ネオジオポケットカラー 3月19日(金)8900円で発売予定

ドリームキャストとの連動が発表されている"ネオジオポケット"。そのカラーバージョンが3月19日発売予定と発表された。カラー対応ソフトも同時に発表され（1部108ページに紹介）、同時発売は15タイトルの予定だ。ドリームキャストとの連動が、どのようになるのか楽しみだよね。もう少しだけ待とう。



コーエー　ドリームキャスト4タイトル発表





⬅⬆『信長の野望～』、『三國志Ⅵ』は、3月25日9800円で発売予定。次号で詳しく紹介するぞ。

1月20日コーエーが、ドリームキャスト用ゲームソフトの発表会を本社で行なった。新着情報で紹介している『七つの秘館 戦慄の微笑』と『麻雀大会ⅡSpecial』の2作品に加え、『信長の野望 将星録 Withパワーアップキット』、『三國志Ⅵ』といったコーエーの看板タイトルも発表された。発売が楽しみだね。

見出しピックアップ PICK UP!

■ドリームキャスト出荷 50万台で品薄感和らぐ！
[日本経済新聞]

■セガ 湯川 英一常務 専務復帰へ手応え
[日刊工業新聞]

DC Supporters

入会方法はこうなってます！！

DCサポーターズでは、まだまだ入会を受け付け中！　入会費も年会費も無料で、手続きはとっても簡単。さあキミもサポーターになって、みんなでドリームキャストを応援しよう！

STEP 1

まずは申込用紙に記入
アンケートにもご協力を

ではさっそく、入会するための手続きを簡単に紹介していこう。まずは右ページの上側の部分に、氏名や住所などを記入してほしい。その際、マンションなどに住んでいる人は、建物名も忘れずに書いてくれ。記入は、文字が消えないようにできるだけペンを使用してほしい。

ここからはじつはお願いなのだが、ぜひアンケートに協力してほしい。裏ページまであって質問事項は多いが、これはサポーターの貴重なデータベースとなるので、必ず記入してほしい。選択するものには該当箇所にマルを、理由などを書く欄は、できるだけその回答を書いてくれ。

STEP 2

申込用紙を切り取って送ろう
切手200円分を忘れずに

必要事項をすべて記入したことを確認したら、切り取り線に沿ってきれいにページを切り取ろう。本を傷めたり切りたくないって人は、コピーを取って申込用紙の代わりにしてもいい。あとはこの申込用紙と、切手200円分をいっしょ封筒に入れ、下に表記してあるあて先に送ってくれればいい。

この切手200円分は、会員カードの発行および送料ということになる。このとき、くれぐれも応募封筒に規定料金の切手を貼るのを忘れずに。200円切手を同封しても、ちゃんとここまで届かないと意味がないぞ。



いますぐ入会をして……

ドリームキャストを盛り上げよう！

STEP 3

会員カードが家に到着！
これでキミもサポーター！

申込用紙が届くと同時に、こちらでは順次会員登録に着手していく。必要事項をコンピュータのデーターベースに登録し、最終的にチェックが終了したら、会員番号がナンバリングされたカードを発送することになる。そうして無事カードが届けば入会完了。ファミ通DCサポーターズの一員になるというわけだ。どんどんいろいろな企画に参加し、いっしょにドリームキャストを盛り上げていこう!

ちなみに、応募用紙はコピーをしたものでもかまわない。また、友達同士で同じ封筒に入れて応募することも可能。きちんと200円×人数分の切手さえ同封されていればオーケーなので、みんな友達を誘って、サポーターズに入会しよう。

申込用紙のあて先

〒151-8024（株）アスキー
ファミ通DC編集部
「DC　Supporters」係

ファミ通DCサポーターズ

ファミ通DC Dreamcast 入会申込用紙

フリガナ		生年月日	19　　年　　月　　日
名　前		年齢	歳　性別　男　女
住　所	□□□-□□□□ 都道府県	市町郡・区	
電話番号	—（　　）—	FAX番号	—（　　）—
メールアドレス			

切り取り線

アンケート

❶職業、もしくは学年を教えてください。

①小学生②中学生③高校生④大学生⑤短大生⑥専門学校生⑦技術職⑧事務職⑨役員⑩公務員⑪自営業⑫アルバイト⑬主婦⑭無職⑮その他（　　　）

❷所持しているゲームマシン、および周辺機器は？（いくつでも）

①ドリームキャスト②ビジュアルメモリ③サターン④メガドライブ⑤プレイステーション⑥ポケットステーション⑦ニンテンドウ64⑧スーパーファミコン⑨ファミコン⑩ゲームボーイ⑪ネオジオ⑫ネオジオポケット⑬PC－エンジン⑬PC－FX⑭PC－98互換機⑮Windows対応機種⑯マッキントッシュ⑰その他（　　　）

❸よく買っている雑誌は？（いくつでも）

①電撃ドリームキャスト②ドリームキャストFAN③ドリームキャストプレス④ドリームキャストマガジン⑤ザ・プレイステーション⑥電撃プレイステーション⑦HYPERプレイステーション⑧ファミ通PS⑨プレイステーションマガジン⑩Vジャンプ⑪ゲームウォーカー⑫じゅげむ⑬電撃王⑭週刊ファミ通⑮LOGIN⑯ファミ通bros⑰ファミ通wave⑱ゲーメスト⑲週刊アスキー⑳週刊少年サンデー㉑週刊少年ジャンプ㉒週刊少年チャンピオン㉓週刊少年マガジン㉔DIME㉕SPA！㉖その他（　　　）

❹1日のゲームの平均プレーは？

①0～29分②30分～59分③1時間～1時間29分④1時間30分～1時間59分⑤2時間～2時間59分⑥3時間～3時間59分⑦4時間以上

❺1ヵ月に買うゲームソフトの本数は？

①0～1本②2～3本③4～5本④6～7本⑤8～9本⑥10本以上

❻ゲームソフトをよく買う場所は？

①ゲームショップ②コンビニエンスストア③量販店④デパート⑤おもちゃ屋⑥その他（　　　）

❼中古ソフトの売買は利用しますか？

①よく利用②ときどき利用③たまに利用④ほとんど利用しない⑤利用しない

❽好きなゲームのジャンルは？（いくつでも）

①アクション②アドベンチャー③シミュレーション④シューティング⑤スポーツ⑥テーブルゲーム⑦パズル⑧レースゲーム⑨RPG⑩その他（　　　）

❾嫌いなゲームのジャンルは？（いくつでも）

①アクション②アドベンチャー③シミュレーション④シューティング⑤スポーツ⑥テーブルゲーム⑦パズル⑧レースゲーム⑨RPG⑩その他（　　　）

⑩いままでプレーしたゲームのベスト3は？（機種問わず）

1（　　　　　　　　　　　）2（　　　　　　　　　　　）
3（　　　　　　　　　　　）

⑪ゲーム以外で、最近興味をもっていることは？

⑫休日の過ごし方は？

①アミューズメントパーク（ゲームセンター）②音楽鑑賞③家庭サービス④スポーツ⑤テレビ鑑賞⑥テレビゲーム⑦読書⑧ドライブ⑨ビデオ鑑賞⑩その他（　　　　　　　）

⑬これから先、ゲーム業界に就職したいと思いますか？もしお思いでしたら、どんな分野で働きたいか教えてください。

思う・思わない

分野

①キャラクタデザイン②ゲームデザイン③広報④サウンド⑤シナリオライター⑥ディレクター⑦プランナー⑧プログラマー⑨プロデューサー⑩メカデザイン⑪雑誌の編集⑫ライター⑬その他（　　　　　　　）

⑭ドリームキャストは買いましたか？

①買った②いずれ買う予定③様子を見て⑤買う予定はない

⑮未購入のかたにお聞きします。その理由は？

①遊びたいソフトがないので②機能があまりよくないので③好きなソフトメーカーが参入していないので④値段が高いので⑤その他（　　　　　　　）

⑯未購入のかたにお聞きします。いつごろドリームキャストを買う予定ですか？

①好きなソフトが出たら②好きなメーカーが参入したら③ソフトラインナップが充実してきたら④本体の価格が下がったら⑤購入の予定はない⑥その他（　　　　　　　）

⑰購入したかたにお聞きします。本体の印象は？

価格

①かなり高い②やや高い③ふつう④やや安い⑤かなり安い

デザイン

①かなりよい②まあまあよい③ふつう④少し悪い⑤かなり悪い

操作性

①かなりよい②まあまあよい③ふつう④少し悪い⑤かなり悪い

⑱購入されたかたにお聞きします。本体と同時に購入したソフトは？

⑲購入されたかたにお聞きします。ここ1ヵ月で購入したソフトは？

⑳購入されたかたにお聞きします。モデムは使用していますか？　使用している場合、なにに使用していますか？

使用している・使用していない

使用目的

①dricas②セガのホームページ閲覧③そのほかのホームページ閲覧④チャット⑤メール⑥通信ゲーム⑦その他（　　　　　　　）

㉑今後、通信機能でなにをしたいと思いますか？

①dricas②セガのホームページ閲覧③そのほかのホームページ閲覧④チャット⑤メール⑥通信ゲーム⑦その他（　　　　　　　）

㉒今後買いたいと思っている、ドリームキャスト用ソフトを3本挙げてください。

1（　　　　　　　　　　　）2（　　　　　　　　　　　）
3（　　　　　　　　　　　）

㉓好きなメーカーとその理由を教えてください。

メーカー名／
理由／

㉔嫌いなメーカーとその理由を教えてください。

メーカー名／
理由／

㉕好きなゲームクリエーターとその理由を教えてください。

クリエイター名／
理由／

㉖嫌いなゲームクリエーターとその理由を教えてください。

クリエイター名／
理由／

㉗今後ドリームキャストに参入してほしいメーカーは？

㉘今後ドリームキャストで、どのようなソフトを出してほしいですか？

㉙セガに対しての不満や要望などがありましたら、お書きください。

㉚ファミ通DCに対しての不満や要望などがありましたら、お書きください。

切り取り線

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	（月〜金曜日）AM10:00〜PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	（月〜金曜日）AM10:00〜PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	（月〜金曜日）AM10:00〜PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	（月〜金曜日）AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。（1、2年コース）

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	（月〜金曜日）AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック＆モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	（月〜金曜日）AM10:00〜PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。（2、3年コース）

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	（月〜金曜日）AM10:00〜PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。（1、2、3年コース）

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	（月〜金曜日）AM10:00〜PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。（2、3年コース）

サウンドクリエイター養成講座

全日制	（月〜金曜日）AM10:00〜PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。（1、2年コース）	単科	月・木曜日 PM1:00〜4:00 PM6:30〜9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	（月〜金曜日）AM10:00〜PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。（1、2年コース）

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	（月〜金曜日）AM10:00〜PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。（無料）

東京校夜間部好評受付中!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

（使用マシン：02、DOS/V 使用ソフト：ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ）

毎週（月・木又は火・金）／18:30〜21:00 開講場所（代々木）

入学願書受付開始！〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'99年卒、ゲーム会社（専門職社員）内定速報!! ダントツ全国第一位!!



ゲームCGクリエイター養成講座 全日2年制 門谷祥子さん （株）ナムコ



ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 今井大策くん （株）サミー



ゲームデザイナー養成講座 全日2年制 石川政則くん （株）スティング



ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 岡本雪江さん （株）ユークス



ゲームキャラクターデザイナー養成講座 全日2年制 水谷典代さん （株）ネクサスインターラクト



ゲームCGクリエイター養成講座 全日1年制 白井香織さん （株）コーエー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋1-12-6

TEL.06-6882-4980㈹

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中！



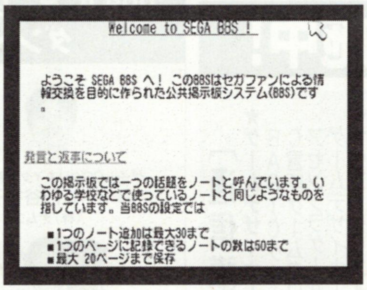
親しくしていたメール友達から、突然メールが来なくなった。掲示板に書き込んだら、ほかの人から攻撃されてしまった。そんな困った経験はないかな？　もしかしたら、原因はキミのほうにあるのかもしれないぞ。

インターネットの基本マナーを知ろう!

インターネットはひとつの社会。相手の顔は見えなくても、気持ちよく過ごすためのルールがある。守ろう！

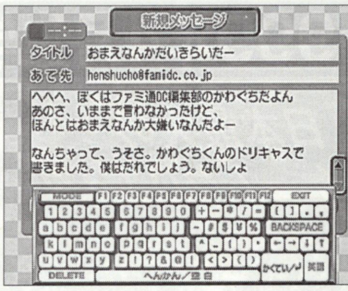
●基本はプロバイダー規約

どんなプロバイダーでも、利用規約が提示されているのでよく読もう。基本的には、一般常識を守って振舞えば大丈夫なはず。ゲームや映画に関する会議室なら『ネタバレ』発言の可否も要チェック。



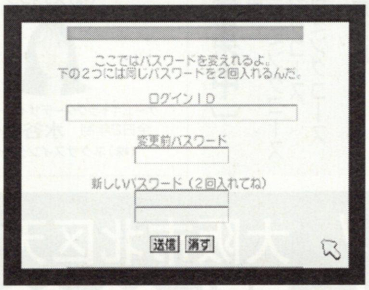
●他人になりすましてのアクセスは禁止

同じ会議室でハンドルネームを頻繁に変えたり、別人の名前を使って書き込むのはマナー違反どころか法律違反。名前を使われた人も、周りの人も迷惑する。キミは誰からも信用されなくなるだろう。



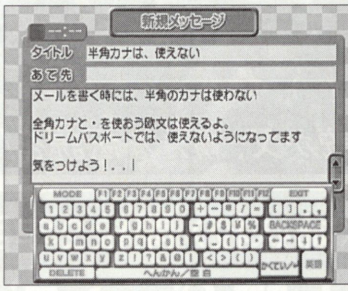
●パスワードの管理をしっかりやろう

パスワードを設定してる場合は、たとえ親兄弟でも教えてはいけない。パスワードが悪用され、莫大な請求書が来て困るなんてことも。口が滑って漏らしてしまったら、すぐパスワードを変更しよう。



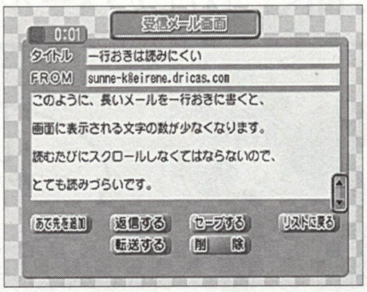
●文字のオキテ（半角カナは不可）

半角カナは使用禁止だ。これはインターネットの規格が半角カナに対応していないため。無理矢理使うと会議室全体が文字化けを起こしてしまう。「・」の半角は見分けにくいので特に気を付けよう。



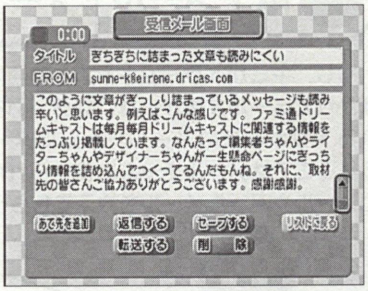
●1行置きは嫌われる

文章を書くときのマナーとして、書いている人はわかりやすくても、読むほうは読みづらいということがある。すべて1行空きの文章は間延びしていて読みづらい。なんとなく敬遠されてしまうぞ。



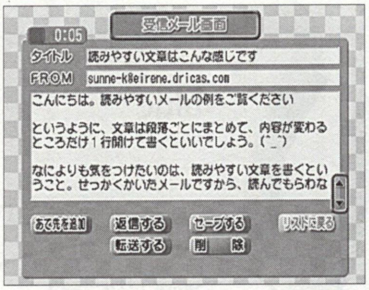
●長い文章は読まれない

ぎっちり文字を詰め込んだ文章を見たら、キミは読む気がするだろうか。しないよね。書きたいことを忘れないうちに一生懸命書くのは良いけれど、書き終わったら全体を見直して修正しておこう。



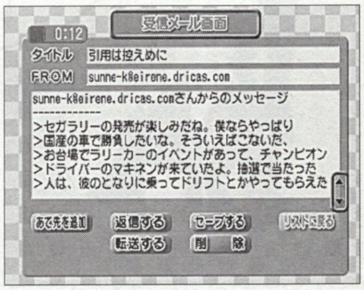
●読みやすい文は段落で1行空き

段落ごとに1行空けると読みやすい文章になる。文字の大きさは変更できないので、強調したいところは上下に空きを作るなど工夫しよう。しかし、やりすぎると読みにくくなるのでほどほどに。



●引用するならちょっとだけ

会話の続きがわかりやすいよう、引用符をつけるといい。引用した文頭に「>」という記号をつけるのが、メール特有のルール。でもあまり引用が多いと何がいいたいのかわからなくなってしまうぞ。



●著作権について

引用に関連して気を付けたいのが著作権の侵害だ。小説や歌詞、手紙や会議室の発言にだって著作権はあるのだ。

●書籍、新聞、雑誌などの無断転載

新聞に載っていた内容をもとにした発言をする場合もある。感動した小説を紹介したいとか、雑誌のお役立ち記事もみんなに知らせたいと思うだろう。自分の意見を言うための材料にするために、これらの著作物を引用する程度なら著作権の侵害を指摘されることはないけれど、過度な使用は禁物だ。最小限度にとどめよう。また、内容を改ざんしてはいけない。

●ある人から来たメールを承諾なしで公開や転送

ラブレターを送ったら、相手が友達に見せびらかし、あげくの果てに黒板に貼りつけた。そんなことされたら誰だって傷つくよねぇ。個人に宛てた手紙の著作権は書いた人にある。もらった人にはないことを覚えておこう。送られてきた電子メールは、唯一その人に宛てたものなので、書いた人の許諾なしに掲示板に書いたり転送してはいけない。

●市販ソフト・一部改変データを無断転載

市販ソフトウェアのソースプログラムや、プログラムを書き換えて改造した結果などを公開することも著作権法の侵害となる。文字情報で記録されるプログラムコードは著作物として制作者の権利が認められているのだ。もちろん、プログラムを丸ごと転載したり、一部を書き換えただけで自分のものだと主張する行為も著作権違反。こんなことをやってはだめだぞ。

●電子会議のメッセージを無断で転載

電子会議のメッセージにも著作権がある。だからキミがふたつの会議室の常連になっていて、一方にとても気に入った発言があったとしても、勝手にもう一方の会議室に書き写してはいけない。必ず発言者にうかがいをたてて、許可を得るようにしよう。転載を拒否されたら、会議室名と発言番号だけをもう一方の会議室に通知するといいだろう。

●楽曲の歌詞を転載

会話調で和やかな雰囲気の会議室。ついつい鼻歌でも歌ってしまいたくなるけれど、それを掲示板に書き込むと著作権法に抵触する。お気に入りの歌があって、どうしてもみんなにお奨めしたいときは「1番の歌い出しの『北の〜』がいいんだよね」などと、最小限にとどめておいたほうがいい。くれぐれも延々と歌詞を書き込むようなことをしてはならない。

●第三者が作成したソフトを無断配信

まだこのサービスはできていないが、たとえばビジュアルメモリ用のゲームを、インターネットからダウンロードしたとしよう。そしてビジュアルメモリの中身をコピーする。じつは一見、なにげないこの行為もダメだ。ネットワーク上に公開されているプログラムには配布条件が記載されているはずなので、必ずチェックして違法行為をしないようにしよう。

電子メール　メールチャムさんたちに聞く「うれしいメール困ったメール」

もし、キミがドリームキャストで通信を始めたばかりでメール友達がいないなら、必ず返事をくれるドリキャスのメールチャムにメールを書こう。ここではメールチャムに寄せられた、うれしいメールや困ったメールを教えてもらったぞ。



black

まわりの人の悪口ばかり書く人。きっと私の悪口も言ってるわね。

会話のきっかけが他人の悪口って人、いるよね。相手の悪いところしか見てないのだ。どこかでボクの悪口も言うだろうな、そう言う本人がいちばん悪口言われていたりして。



blue

デートもしたことない人から、エッチなメールばかり届く。ムカ!

メールチャムはメチャメチャかわいい女の子ばかりだから、遊びのつもりかもしれないけれど、女の子がいちばん傷つくメールだ。エッチな冗談は、よほど長い付き合いでないとシャレにならないぞ。



red

趣味が違っても、話を合わせてくれるの。とても良い感じよ

自分の趣味を押しつけないで、相手の好きなことについても理解するように配慮しよう。タレントの誰それは嫌いという話題。もし、相手がファンだったらどうする？　気まずいぞ。



purple

落ち込んでいるときに、励ましの言葉をいっぱい書いてくれたよ!

もらった手紙の内容から、相手の気持ちを読み取って、コメントを伝えよう。友達付き合いの基本だよね。なんて言っていいのかわからないなら、正直にそう書くと誠実な感じ。



pink

このメール、名前が書いてないのよね。なんて呼んだらいいのかな。

それはきっと、メールアドレスで呼んでほしいのかもしれないけれど、やはり初めて手紙を書く相手には、必ず自己紹介しよう。友達に呼ばれているニックネームなんかがあるなら書いておこう。



永島梓

会ってくれ、とにかく会ってくれって。そんなのはやめて!

メールチャムさんたちは仕事だから、特定のユーザーと会うなんてことはないけど、理由や目的も言わずに会ってくれなんて言われたら、そりゃあふつう、気味悪いよね。ダメだぞ。

イラストは1月15日現在のものです　

森沢ひより



突然馴れ馴れしくなって、「オマエさー」なんて呼ぶの。サイテーよ。

3回メール交換したからといって、急に礼節を欠くような態度をとってはいけませんね。親しきなかにも礼儀アリ、です。直接会ったこともない人には馴れ馴れしくしないこと。

波多野涼子



なんでもないことだけど「ありがとう」って書いてあると嬉しい!

言葉にしなくても、感謝の気持ちを持つことが大切。メールは、相手が1対1で対話してくれた証だ。あなたを思ってくれる人に感謝すれば、相手も礼をつくしてくれるはず。

メールの基本は、相手を尊敬し、感謝する気持ち

電子メールで大切なことは、読む相手の気持ちになって書くことで、たとえ苦情のメールでも、いきなり怒鳴りつける文章ではなく、やさしくやさしく、本当に困っているのだと訴えたほうがよい。相手だって苦情は嫌なのだから、話し合いくらいは気持ちよくしたいもの。

初めて書く相手には、まず自己紹介をしよう。相手がまずあなたに興味を持ってくれなければ、メールの内容までは伝わることはないだろう。反対に、知らない人からメールがきたときは、メールの内容を簡単に信じてはいけない。噂やデマの運搬人になってしまうかもしれないぞ。

それから、会議室の参加者などに、いきなり商品販売などの営業目的のメールを送りつけるなんてのもいけないぞ。

フェイスマーク(顔文字)の書き方

文字記号を使って顔を描き、自分のちょっとした気持ちを示すのにフェイスマークを活用してみよう(^。^)

このフェイスマークというのは、記号によって表情やイラストを描くというもの。文字だけでは伝えられない気持ちを描こう。

◎基本の顔を書いてみよう

それでは実際に書いてみよう。 輪郭は( )です。目に当たる部分は^で、キーボードではかなの『へ』の上にある。口は『ろ』の位置にあるぞ。

(^_^)

フェイスマークと言うくらいですから、基本はこんな普通の顔。

shift + (= (

shift + ^ = ^

shift + _ = _

shift + ^ = ^

shift +) =)

◎顔のバリエーション

さて、基本形をマスターしたら目と口のパーツを別の文字と交換してみよう。意外に表情が変わるぞ。気に入ったら【Fキー】に登録しておこう。

●ごめんなさい m(_ _)m

●冷や汗 (^_^;

●涙 (T_T)

●自慢自慢! (^○^)

●殺気立っている (-_-メ)

●照れるなあ (^^)ゞ

◎顔以外の表現もある

顔だけではなくさまざまなバリエーションがある。自分で工夫するのもおもしろい。しかし使い過ぎると文章が読みづらくなるのでほどほどにすること。

●たばこ ゜゜゜-y(^。^)。o0○

●メモ書き ＿〆(。。)

●乾杯 (^_^)/□☆□\(^_^)

●さかな <゜)))彡

●うるとら o(%)○

※入力例は、ドリームキャストキーボードを使用した場合で、ソフトキーボードにシフトキーはありません。

掲示板・会議室

BBS管理者に聞く「会議室の困ったチャン」

参加者がいなければ寂しいし、かといって盛り上がればトラブルが絶えない掲示板。運営者にその苦労を聞く。

Q1 テーマにそっていない発言は、どう対処しますか。

A1 管理者によって違いますけれど、とくに全体の雰囲気を壊していなければ放任します。他の参加者から注意を促される場合もあるでしょうし、自重してくれればいいと思います。あまりにも不適切だと思う場合は、注意を促します。

Q2 他人を誹謗中傷する人がいて困っています。

A2 批判なのか誹謗中傷なのかという判断は難しいですね。基本としては、しっかりとした論拠があったり、会議室のテーマに沿っていれば批判だと解釈します。論拠がなかったり、会議室のテーマと離れていれば発言者に注意します。

Q3 会議室の参加者同士がメールで喧嘩しています。

A3 メールは私信になり、一切関知しません。どちらかから仲裁の依頼が来ても無視します。というのも、仲裁依頼されたほうの味方と他方が誤解するからです。会議室以外のことは関知しない。私はハッキリと線引きします。

Q4 議論が熱くなり、言葉の調子も強いようです。

A4 初めは冷静な話し合いでも、あるひとことがきっかけで不毛な議論闘争になってしまう場合が多いですね。どこから喧嘩なのかは、ハッキリしています。議論から外れた発言は、発言内容よりも発言のマナーに言及しています。マナー論争になるとほとんど個人攻撃をお互いにし始め、収拾がつかなくなるので「そんな言い方はないだろう」的な発言があったら止めます。

Q5 知ったかぶりをして嫌味な感じの人がいるのです。

A5 嫌味かどうかは主観的な問題なので、放置します。みんながその人を嫌味だと思えば、だんだん居心地が悪くなって去っていくでしょう。だいたいこのパターンです。もちろん、あまりに心無い発言であれば、メールで注意します。

Q6 個人情報を書き込んだ人がいます。

A6 個人情報を書きこんだり、著作権を侵害したり、法に触れるような発言を見つけた場合は即刻削除し、メールで発言者に通知の上注意します。会議室内では削除した旨は報告しませんが、悪質な発言者には退場してもらいます。

Q7 荒らしが来ました。

A7 無意味な書き込みで会議室を破壊する「荒らし」行為は許せませんが、いったん会議室を閉鎖します。そして、後日あらためて開設します。あまりにもひどいようならパスワードを設定し、会員制にすることも検討します。

ポイント

質問に答えてくれた管理者さんは、個人的に会議室を運営している人。さまざまな考えかたを持つ人が集まるからこそ冷静で慎重な対応を心がけている。管理者にもいろいろな考えかたの人がいるが、いずれにしても、会員からのクレームについて、対処するのかしないのか、理由も添えて説明してくれるような、しっかりした管理者のいる会議室や掲示板は居心地がよい。

会議室のマナーをマスターしよう！

会議室といっても、ほとんどは井戸端会議みたいな気楽なところ。でも、最低限のマナーだけは守ってほしい。

会議室のマナーと電子メールのマナーには、共通した部分も多い。会議室の場合は、不特定多数のユーザーが、つねにキミの発言に注目していることを認識しよう。会議室は、閲覧している誰もが発言できる。誰も書いていなくても、キミが好き勝手なことを書いて良いということはない。

●まずは自己紹介を

会議室への発言は二通りある。ひとつは新しい話題を提示するとき。もうひとつは誰かの発言にコメントするときだ。どちらも、会議室で初めて発言するなら、簡単な自己紹介をしよう。ほかの参加者は親しみを持ち、キミを認めてくれるだろう。



●題名に気を配る

会議室では、発言内容に対してタイトルを付けることができる。発言内容を正しく示したタイトルを付けよう。マト外れなタイトルや、ただ気を引くためだけ、というタイトルの付けかたは、キミの信用を失うことになる。コメントを付けるときは、自動的に元発言のタイトルが入るが、話題が変わるときはタイトルも変えよう。

●初心者としての対応

初心者が発言するときは、たいていすでに参加している人に対して、何らかの質問をするというケースが多い。アドバイスしてくれる人に謙虚に耳を傾けよう。会議室のルールを教えてくれる人にも同様に。はじめから強気になると軋轢を生みやすい。

●ベテランとしての対応

会議室に参加した順番では、確かに先輩かもしれないが、専門知識に付いては後輩や初心者のほうが上かもしれない。先輩風を吹かしたり、押しつけがましいことを言わず、寛大な気持ちで初心者を迎えよう。それこそが先輩としての態度だ。

●相手の発言をよく読む

コメントを付けるときの注意だ。相手の発言をよく読まず、気に障った言葉だけを論拠に不用意な発言をすると、元発言者や慎重に議題を検討している参加者とのトラブルの元になる。元発言者の意図を理解し、さらにその元発言というように、ツリー状になった発言の流れを汲み取ろう。

●会議室のテーマに合わせて

自分が発言しようとする内容が、どの会議室にふさわしいのかを冷静に判断しよう。正しく判断しないで、軽々しく複数の会議室に同じ発言を登録すると、参加者は同じ発言を何度も読むことになり迷惑だと感じる。この行為は「マルチポスト」といい、禁じ手のひとつである。

●意見を述べるときの注意点

誰かの発言にコメントをつけるときは、どの発言に対するコメントなのかを正しく判断しよう。まちがった場所にコメントすると、あとから読む人が議論の流れを正しく判断できない。また、主題とは違うジョークへのコメントもほどほどにしておこう。

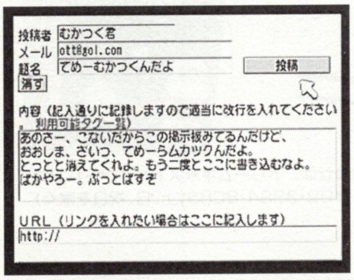
イラスト：中野カンフー

●ログの引用を多用するのはやめる

これもコメントをつけるときの注意点である。元発言の文章を自分の発言に引用するときは、最小限の部分にとどめる。全文引用はどの会議室でも暗黙の禁じ手となっている。読む側は同じ文章を何度も目にするため苦痛を感じ、キミの発言も引用部分の何を受けたものかわからず、誤解の原因となる。とくに、かなり長文を引用してから、たった1行のコメントを書くような行為は慎みたい。ひとり言程度のことは書かないほうが良いし、参加者の失笑を買う。

●誹謗・中傷をしない

コメントをつけるときに、もっとも注意を払うべきなのは、相手の発言に異論、反論を行なうときである。議論のテーマに沿っているか、事実に基づいているかを確かめ、かつ、相手を傷つけない言葉を使うべきだ。相手の人格、性格にまで言及するような書きかたは明らかに言い過ぎである。逆に、このようなコメントをつけられたときは、同じような態度で反論するとケンカになりやすいので、管理者を通じて発言の取り消しを求めたほうが良い。



←極端な例。口語体や断定調の文章を使うと、キツイ言いかたになりがち。

●議論が沸騰している場合ほど冷静に

議論が熱くなっているときは、しばらく発言を控えよう。カチンと意識に引っかかった瞬間に、すぐにコメントを付けると、本心はそうではなくても悪意のコメントとして解釈されることが多い。議論に熱中しているときは、書き込んでいても使命感や充実感を感じやすく、有意義な気がするが、もっともケンカになりやすい状態なのだ。



●ワイセツな画像や文章などを載せない

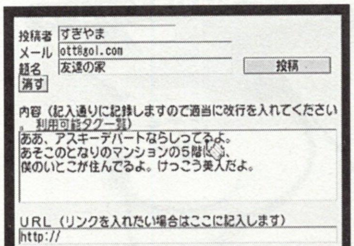
よほど、女子禁制とでも断っていない限り、男性ばかりが発言している会議室でも、読者の側に女性や子供が参加していることを考慮すべきである。公序良俗に反するような発言、卑猥な発言は会議室で公開してはいけない。どうしても猥褻な話がしたかったら、そういうテーマの会議室を探して移動しよう。お互いのためである。



●プライバシーに配慮する

他人の住所、電話番号、写真、似顔絵などを、勝手に公にしないこと。名誉毀損で訴えられることもある。黙って読むだけという人のなかに悪意を持った人がいるかもしれない。あなたの住所や電話番号もうっかり公開しないように気を付ける。会議室で仲良くなった仲間と会合するときに、うっかり連絡先を書いてしまわないように。



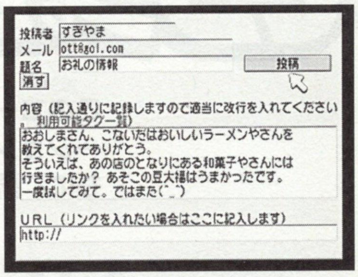


←正確な住所ではなく、誰もが知っているような建物のそばを示しても×。

●ギブ＆テイクでいこう

会議室での情報交換では、基本的に互いのボランティア精神で成り立っている。積極的に自分の持てる情報を持ち寄ることで、議論は充実していくのだ。したがって、困ったときだけ会議室に現れ、誰かれとなく質問し、答えを催促し、結果が出たところでまた会議室から遠ざかったり、相手が失敗するのを待ってから、じつは知っていたというような発言をしてはならない。

また、一般社会と同じように、誰かの力や知恵を借りた場合は礼を述べ、誰かが困ったときには助けよう。この経験が、あなたのネットワーク上での人的評価になる。



←お礼は何も金品でする必要はない。情報のお礼は別の情報でもいいのだ。

こんなこともありました……

ヤマハのRZ250Rっていう古いバイクを譲ってもらったのですが、あまり調子が良くなかったのです。そこで、同じバイクを持つ人たちの会議室を見つけて質問したら、いろいろとアドバイスをくれて、とうとうそのなかの4人が修理しに来てくれました。もうびっくりするやら嬉しいやら。急に友達が増えて嬉しかった。インターネットの力なんですね。これも。

東京都　杉山さん(31)

●発言には誠意と責任をもって

伝聞や噂話はおもしろいものだ。しかし、それをあたかも事実のように語るのは詐欺行為である。インターネットでの噂は、地上の噂とは違い、あらゆる世代、職業の人に瞬時に伝達する力を持っている。くれぐれも紛らわしい話や、実際にある個人、法人名を引き合いにした作り話をネットワークに載せないようにしたい。噂話を噂話として楽しむ会議室もあるので、紛らわしい行為はしないほうが良いだろう。また、不確かな話を発言した後で、状況が変わっても説明を補わないという行為も避けたい。

まとめ

この原稿のために取材している時期、新聞やテレビメディアでは、インターネットを介して危険な毒物を売買していた人物が自殺したり、インターネットとは縁のない人の個人情報を会員に提供していたホームページ製作者が逮捕されるというニュースが流れていた。インターネットは高速道路と同じで、ドライバーたちがルールを守ってモラルを意識して利用すれば、私たちの生活にすばらしい恩恵を与える。しかし、悪意をもって操作すれば、たちまち悲惨な大事故に繋がる可能性を持っている。私たちひとりひとりが、インターネットでのマナーを理解して利用するように心がけたい。誰もがおもしろ半分で情報を悪用したり、いたずら心と興味だけでアクセスするような事態になったら、巡りめぐって、あなたに危害が及ぶかもしれないのだ。ただひとつ、誰もがインターネットを一般社会と同じかそれ以上のモラルを持つ世界に保とうと心がけていれば、インターネットはキミに、新しい友人を招き、新しい恋へ導き、エキサイティングなエンターテイメント、ビジネスのチャンスさえもたらすはずなのだ。

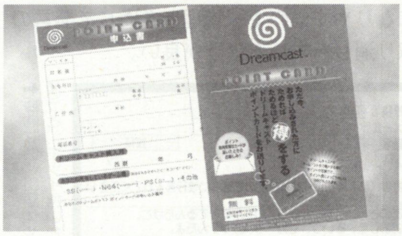
From セガ エンタープライゼス CSプロモーション部

このコーナーは、セガの販売促進を行なっているプロモーション部からのお知らせや、最新情報を紹介するとともに、読者とセガを直接つなぐページにしていくぞ！

『ドリームポイントバンク』特典 オリジナルグッズついに決定！

ドリームポイントバックサービスとは？

ドリームキャストのユニークなサービスが、"ドリームキャストポイントバンク"だ。これは、ドリームキャスト本体を購入した人が受けられるサービスだ。本体を購入し同封されたはがきで申し込むと、申込み後約3週間ほどで"ドリームキャストポイントカード"が送られてくる。電話やインターネットでも申し込める。カードが届いたら、ドリームキャストのソフトを買えば同封されている"ポイント登録用紙"に記載された登録番号を使って、電話でポイントを登録するのだ。電話はプッシュ回線もしくは、トーン信号が使える電話からかけよう。24時間自動で受け付けているぞ。この登録をすることで、ソフトを購入するたびにポイントが貯まっていく。貯めれば貯めるほど、得をするこの"ポイントバンク"。そのサービスの一部が発表されたので紹介しよう。



⬆問い合わせは、ドリームキャストポイントバンク事務局　☎03・3984・8088（土、日、祝日を除く）

ポイントを登録してオリジナルグッズをもらおう

ついに発表された特典の内容は、ここに紹介するオリジナルグッズ。特典の申込みは、3月1日からなので、どんどんソフトを買ってポイントをためておこう。詳細は、入会してカードといっしょに送られてくる"メンバーズマニュアル"に詳しく書かれているぞ。これはもう、ドリームキャスト本体を購入したら入会するしかないよね。

4000ポイントコース
超小型軽量電話機



オリジナルコントローラー2種類



2500ポイントコース

900ポイントコース
オリジナルビジュアルメモリホルダー2個セット



オリジナルビジュアルメモリ2種類



2000ポイントコース

10000ポイントコース
液晶テレビ



今月のプロモーション部から

企画宣伝チーム

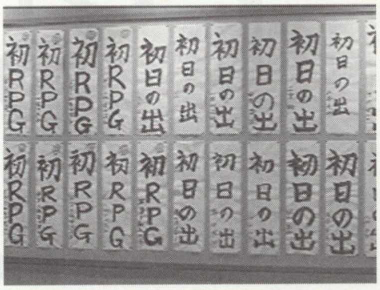
今月も新作ソフトの『セガラリー２』と『新機世界Evoluion』のCMが放送中です。もうみなさんは見たかな？　ユニークな仕上がりだぞ。
「『セガラリー２』のCMは、すごくおもしろい仕上がりになっています。まだ見ていない人は要チェックですよ。ぜひ観てください」
フジテレビ系『HEY！HEY！HEY！』などで見られるのだ。観ていない人はここをチェック！

セガラリー２



⬆『セガラリー２』のCM。このバージョンはとってもユニーク。ぜひ録画してでも見てほしい。

神機世界Evolution

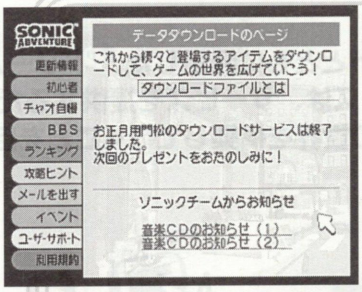


⬆エボリューションのCMは、初のRPGを強調した書き初めをもじったシーンが笑えるよね。

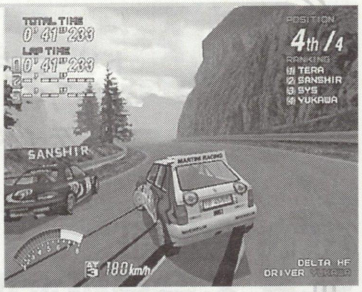
パブリシティチーム

『SONIC ADVENTURE』、『セガラリー２』、通信対応ソフトがついに発売になった。
「通信は、まだ20万人ほどの半数のユーザーのかたしかアクセスしていただいていません。ドリームキャストは、通信で通常のゲームだけでは味わえない魅力がありますので、１度繋いでみてください。世界がきっと広がりますよ」
４月までは電話代だけなのでぜひ接続してね。

通信環境



⬆ソニックは通信でおまけデータを入手したりもできる。ほかにも色々用意されてるぞ！



⬆ラリーは通信対戦で地方の友だちや、知らない人とも対戦が可能。すごく楽しいよ。

販売促進チーム

販売促進用にショップのレジなどに置かれる小冊誌やカタログなども、販売促進チームの制作によるものなのだ。
「"Dream INFORMATION"のようなニュースマガジンも、我々が一生懸命作っていますので、ゲームショップなどで、ちょっと捜してみてください。感想なども聞かせてください」
みんなもぜひ機会があったら、見てみてくださいね。

こんな販促グッズがあるのだ

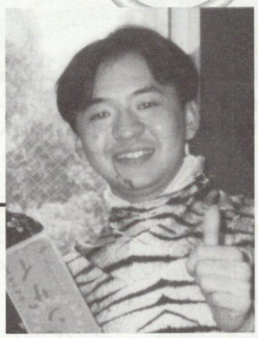


➡これが"ドリームキャストインフォメーション"などの販促用の小冊誌とカタログ。最新情報が見られる。

プロモーションの輪

セガプロモーション部は、いったいどんな人たちが働いているんだろうか？　そんな疑問を解決すべく、実際に登場してもらおうというコーナーです！

清水 健　CSプロモーション部 販売促進チーム イベント担当



プチプチ。時にはクッキーの箱の中で崩れるのを防ぎ、ときにはフロッピーやMOを発送するのに"緩衝材"の役割をする。みなさんも子供のとき、そんなプチプチをひとつずつ指でつぶして遊んだりしましたよね。セガのプロモーション部にもドリームキャストの発送だったり、ソフト·データの発送でたくさんのプチプチがあります。もうすぐ春のゲームショウ（みんな来てね）。そのプチプチが僕の布団になります。

●次回は宣伝企画の花谷和宏の予定です。

Dreamcast Partners™ 通信

もっともっとみんなに入会してほしい!

ドリームキャストとともに発足した、"ドリームキャスト パートナーズ"。パートナーズは、サービスを提供するだけでなく、新しいエンターテイメントの世界を構築して行くことを目的にしています。

これが入会キットだ!!

1 会員証＆会員証ホルダー



⬆これが、メンバーズカードとカードホルダー！キーホルダーは1月中に入会した人への初回特典。

みなさんは、パートナーズに入会しましたか？　今月は入会すると届けられる入会キットを紹介しよう。まず、メンバーズカード。メンバーはセガにとって"特別な人たち"という意味で、ゴールドカードになっています。ここに、メンバーナンバー、有効期限といっしょに名前も記載される。特製カードホルダーは、スタッフ感覚のIDカードスタイルだ。ガイドブックは、会員特典や会員規則のほかに、メンバーへのメッセージが書かれている。特典もすごいよ。

2 オフィシャルガイド



3 ドリームキャストエクスプレス (GD-ROM)

**年4回届くゾ
創刊号は2月末にお手元に!!**



ポイントバンクに入会していればポイントキャンペーンでさらにお得!?

同時にポイントバンクに入会していれば、パートナーズメンバーには、ポイントキャンペーンも企画中！詳しいことは、年4回届けられるドリームキャストエクスプレスで紹介していきますので、お楽しみに！

特典として全国セガ・アミューズメント、テーマパーク優待

さらにここでは、パートナーズ特典を詳しく紹介しちゃいましょう。まずは、全国のホテルの利用割引。利用可能な提携ホテルは、右表のように北は北海道から南は沖縄まで全国にあるぞ。基本室料の10パーセント割引で利用できるので、遊びに仕事にと有効に利用しよう。また、セガのアミューズメント テーマパーク"ジョイポリス"などの施設も割引価格で利用できる。割引例は、右下の表を参考にしてほしい。さらに、館内での飲食施設でも10パーセント割引などの特典があるので、メンバーはお得に遊べます。詳しい説明は、入会キットのガイドブックを参考にしてくださいね。

全国提携ホテル割引

1	札幌東急ホテル	16	白馬東急ホテル
2	仙台東急ホテル	17	金沢東急ホテル
3	キャピトル東急ホテル	18	名古屋東急ホテル
4	銀座東急ホテル	19	新・都ホテル
5	赤坂東急ホテル	20	京都東急ホテル
6	羽田東急ホテル	21	大阪東急ホテル
7	東京ベイホテル東急	22	ハイアット・リージェンシー・オーサカ
8	横浜東急ホテル	23	ホテルシーガルてんぽーざん大阪
9	横浜伊勢佐木町ワシントンホテル	24	岡山東急ホテル
10	横浜プリンスホテル	25	博多東急ホテル
11	ホテルグランドサン横浜	26	キャナルシティ・福岡ワシントンホテル
12	ホテルホリデイ・イン横浜	27	グランド・ハイアット・福岡
13	ホテル　ル・ファール本牧	28	長崎東急ホテル
14	沼津東急ホテル	29	鹿児島東急ホテル
15	下田東急ホテル	30	那覇東急ホテル

左記のホテルが年間を通して特別価格（客室基本料金の10パーセント割引）でご利用になれます。ご予約は会員であることを告げて、直接各ホテルへお申込下さい。チェックインの際にメンバーズカードをフロントにご提示ください。（その他詳細に関しては直接ホテルにお問い合わせください。）

ジョイポリスのセット券を割引価格にてご提供します

施設名		窓口料金	会員価格
東京ジョイポリス	大人	2700円	2300円
	小人	2500円	2100円
横浜ジョイポリス	大人	2700円	2300円
	小人	2500円	2100円
新宿ジョイポリス	大人	2700円	2400円
	小人	2600円	2300円
京都ジョイポリス	大人	2200円	1800円
	小人	2200円	1800円
福岡ジョイポリス	大人	2700円	2400円
	小人	2600円	2300円
岡山ジョイポリス	大人	2000円	1800円
	小人	2000円	1800円

館内飲食施設オールプレーヤーズカフェ、カフェブランカで10パーセントの割引特典が受けられます（一部施設では特典案内が異なります）

※大人　高校生以上・15歳以上
小人　中学生・小学生・7～14歳



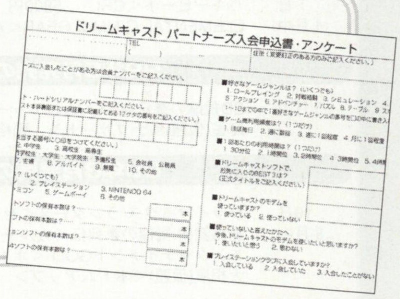
←新アトラクションが続々登場するジョイポリスを遊び尽くそう。

ドリームキャスト パートナーズ事務局通信

今月の事務局通信は、お願いを３つ紹介します。多くの方々に応募いただいているパートナーズでは、最近トラブルやまちがいが多くなっています。特に多い事柄を紹介しますので、みなさん気を付けて応募してください。また、ドリームキャスト パートナーズに入会してもらえるように、今後もさまざまなサービスや特典を紹介していきますので期待していてください！

年会費を振り込んだら、必ず申し込み書兼アンケート用紙を送ってね

パートナーズの年会費を振り込むときに、振込用紙をそのままコンビニに出してしまわないように。紛失してしまう人が多数いますので注意して、申込書・アンケート用紙を同封の封筒で返送してください。



ドリームキャスト パートナーズ入会申込書・アンケート

インターネットでの応募

インターネットでの応募は、住所・電話番号などが不完全だと"入会のご案内"が送れません。インターネットで応募される人は、必要記入事項はきちんと入力してください。もしインターネットでは、不安だという人や、よくわからないという人は、はがきでの応募をお願いします。説明をよく読んで注意して応募してくださいね。

問い合わせについて

最近ドリームキャストパートナーズ事務局にドリームキャスト本体、周辺機器、ソフト、インターネットなどに関する問い合わせがきます。しかし、事務局ではこれらの質問には答えられません。そこで、これらの質問はドリームキャスト サポートセンター（℡0120-258254）までお問い合わせいただくようお願いします。

CSプロモーション部
パートナーズ通信に
はがきでQ&A
などなど……

**あて先はCS プロモだより
orパートナーズ通信係まで**

ファミ通DCアンケートはがきの書きかた

アンケートハガキの表の部分には、本誌の記事を読んであなたがメッセージを伝えたい人(会社)の名前とメッセージを書いてください。ハガキの裏には、ファミ通DCで徹底攻略をやって欲しいゲームのタイトルや、やって欲しい企画を書いてください。

アンケートハガキの裏の部分はマークシートになっています。質問の答えと同じ番号の ⊂⊃ を、濃い鉛筆で塗りつぶしてください。⊂⊃ からはみだしたり薄かったりすると、機械が読みとれない場合がありますので注意してください。

マークシート以外の部分は、ペンなどで記入していただいてもかまいません。プレゼントの希望商品の番号はひとつだけ記入してください。なおプレゼントの当選発表は発送をもってかえさせていただきます。

●マークシート記入例

良い例　悪い例

ファミ通DCのアンケートに答えてください

1 今月のファミ通DCでおもしろかった記事はどれですか？
下の中から選んでください(いくつでも)。

2 今月のファミ通DCでつまらなかった記事はどれですか？
下の中から選んでください(いくつでも)。

1	表紙	16	少女R
2	ネットワークの時代なのか？	17	集まれ読者サポーターズ
3	セガラリー2	18	こんなもの作ってもらい隊
4	SONIC ADVENTURE	19	Dreamcastにいらっしゃい!!
5	新機世界Evolution	20	DCブランド計画
6	戦国TURB	21	DC Café
7	パワーストーン	22	データファイル
8	ポップンミュージック	23	ニュースファイル
9	エアロダンシング	24	インターネット メールのマナー
10	ぷよぷよ～ん	25	FromCSプロモーション部
11	現実の世界とシェンムー～莎木～	26	DCパートナーズ通信
12	Pick up New Release	27	発売スケジュール
13	FLIP FLAP	28	ドリキャスの野望～全国版～
14	鈴木しゅんじ	29	プレゼント
15	梶原真弓		

郵便はがき

料金受取人払

代々木局承認

2096

差出有効期間
平成12年4月
2日まで郵便
切手はいりま
せん。

151 8720

(受取人)

(株)アスキー

ファミ通DC Dreamcast 編集部 行

3月号

1518720　3

へのメッセージ

フリガナ		性別	年齢
お名前		男・女	歳
サポーターズナンバー	－		

ご住所 □□□－□□□□　都道府県　市区郡

☎(　　)　－

ファミ通DC 3月号アンケート 【鉛筆で記入してください】

1 おもしろかった記事

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29

2 つまらなかった記事

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29

3 学年・職業

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19

4 所有のゲームマシン

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

5 欲しいゲームマシン

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13

6 よく読む雑誌

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15

7 あなたが本誌でやって欲しい企画などを書いてください

8 これから発売される購入予定のゲーム

ゲーム名

ゲーム名

ゲーム名

9 希望プレゼント番号

---

3 学校・学年もしくは職業をひとつだけ選んで答えてください

1.小学生4年生以下 2.小学5年生 3.小学6年生 4.中学1年生 5.中学2年生 6.中学3年生 7.高校1年生 8.高校2年生 9.高校3年生 10.浪人生 12.大学生 13.短大・専門学校生 14.会社員 15.公務員 16.自営業 17.主婦 18.フリーター 19.その他

4 あなたの持っているゲームマシンは次のうちどれですか？（いくつでも）

1.ドリームキャスト 2.サターン 3.プレイステーション 4.ニンテンドウ64 5.スーパーファミコン 6.ファミコン 7.PCエンジン 8.メガドライブ 9.ゲームボーイ 10.ゲームボーイカラー 11.ネオジオポケット 12.パソコン 13.とくにない

5 あなたがこれから欲しいと思うゲームマシンはどれですか？（いくつでも）

1.ドリームキャスト 2.サターン 3.プレイステーション 4.ポケットステーション 5.ニンテンドウ64 6.ニンテンドウ64DD 7.スーパーファミコン 8.ゲームボーイ 9.ゲームボーイカラー 10.ネオジオポケット 11.ワンダースワン 12.パソコン 13.とくにない

6 あなたが買おうと心がけている雑誌を教えてください。（いくつでも）

1.ファミ通DC 2.週刊ファミ通 3.ファミ通Wave 4.月刊ファミ通ブロス 5.Vジャンプ 6.ゲームウォーカー 7.ドリームキャストマガジン 8.ドリームキャストFAN 9.電撃ドリームキャスト 10.ドリームキャストプレス 11.ゲーメスト 12.じゅげむ 13.電撃王 14.コロコロコミック 15.その他

7 あなたが本誌でやって欲しい企画などを書いてください。

8 これから発売されるドリームキャストのゲームで購入予定のものを3つ書いてください。

9 159ページのプレゼントの希望商品を番号で記入してください。

どうもありがとうございました。

ソフト発売スケジュール

発売中のソフト

発売中	あつめてゴジラ＜セガ＞ 2500円
	バーチャファイター3tb＜セガ＞ 5800円
	ペンペントライアイスロン＜ゼネラルエンタテイメント＞ 4800円
	GOZILLA GENERATIONS＜セガ＞ 5800円
	July＜フォーティファイブ＞ 5800円
	インカミング 人類最終決戦＜イマジニア＞ 5800円
	SEVENTH CROSS＜NECホームエレクトロニクス＞ 5800円
	SONIC ADVENTURE＜セガ＞ 5800円
	TETRIS 4D＜ビーピーエス＞ 4800円
	モスラドリームバトル＜セガ/GE＞ 2980円(☆)
	戦国TURB＜NECホームエレクトロニクス＞ 5800円
	セガラリー2＜セガ＞ 5800円
	神機世界Evolution(エヴォリューション)＜スティング＞ 5800円

'99年2月発売のソフト

25日	パワーストーン＜カプコン＞ 5800円
	ポップンミュージック＜コナミ＞ 4800円

'99年3月発売のソフト

4日	麻雀大会II Special＜コーエー＞ 6800円
	ぷよぷよ～ん＜セガ＞ 5800円
	エアロダンシング featuring Blue Impulse＜CRI＞ 5800円
	サイキックフォース2012＜タイトー＞ 5800円
11日	MONACO GRAND PRIX Racing Simulation 2＜UBIソフト＞ 5800円
	リアルサウンド～風のリグレット～＜ワープ＞ 4800円
18日	デジタル競馬新聞 マイトラックマン＜ショウエイシステム＞ 6800円
	北へ。White Illumination＜ハドソン＞ 5800円
25日	※三國志VI＜コーエー＞ 9800円
	※信長の野望 将星録 with パワーアップキット＜コーエー＞ 9800円
	BLUE STINGER＜セガ＞ 5800円
	※SUPERSPEED RACING(スーパースピード・レーシング)＜セガ＞ 5800円
3月中	※マーヴル VS. カプコン クラッシュ オブ スーパーヒーローズ＜カプコン＞ 5800円
	ガメラドリームバトル＜セガ＞ 2980円(☆)

'99年4月発売のソフト

1日	バギーヒート＜CRI＞ 5800円
4月中	ELEMENTAL GIMMIC GEAR＜ハドソン＞ 価格未定

'99年5月発売のソフト

5月中	SD飛龍の拳伝説EX＜カルチャーブレーン＞ 価格未定
	麻雀(仮題)＜ナグザット＞ 価格未定

'99年8月発売のソフト

10日	クライマックス ランダーズ＜セガ＞ 5800円
8月中	新格闘術 飛龍の拳列伝＜カルチャーブレーン＞ 5800円
	エンターテイメントGOLF＜ボトムアップ＞ 価格未定
	大相撲(仮題)＜ボトムアップ＞ 価格未定

'99年12月発売のソフト

12月中	※サンライズ英雄譚(仮)＜サンライズインタラクティブ＞ 価格未定

'99年春発売のソフト

'99年春	※レッドラインレーサー＜イマジニア＞ 5800円
	ザ・キング・オブ・ファイターズ(仮題)＜エス・エヌ・ケイ＞ 価格未定
	GetBass＜セガ＞ 価格未定
	シェンムー～莎木～＜セガ＞ 価格未定
	WEB MYSTERY 予知夢ヲ見ル猫＜パナソニック ワンダーテインメント＞ 5800円(予価)
	Littledream＜パンサーソフトウェア＞ 価格未定
	蒼鋼の騎兵 スペースグリフォン＜パンサーソフトウェア＞ 価格未定
	シーマン＜ビバリウム＞ 価格未定
	FRAME GRIDE＜フロム・ソフトウェア＞ 価格未定
	Speed Busters＜UBIソフト＞ 価格未定

'99年夏発売のソフト

'99年夏	※あつまれ！ ぐるぐる温泉＜セガ＞ 価格未定

'99年冬発売のソフト

'99年冬	ダイナマイトロボ2000(仮題)＜童＞ 価格未定
	虹色天使＜ジャパンコーポレーション＞ 価格未定
	紫炎龍2(仮題)＜童＞ 価格未定

'99年発売のソフト

'99年	魔剣X＜アトラス＞ 価格未定
	COOL BOARDERS(仮題)＜ウエップシステム＞ 価格未定
	Jリーグプロサッカークラブをつくろう!＜セガ＞ 価格未定
	アキハバラ電脳組パタPies!＜セガ＞ 価格未定
	ガイストフォース＜セガ＞ 5800円
	ジャイアントグラム～全日本プロレス2 IN 日本武道館～＜セガ＞ 5800円
	ちょーハマるゴルフ＜セガ＞ 5800円
	プロ野球チームをつくろう!＜セガ＞ 価格未定
	電脳戦機バーチャロン オラトリオ・タングラム＜セガ＞ 価格未定
	Brave Knight＜パンサーソフトウェア＞ 価格未定
	Rayman2(仮題)＜UBIソフト＞ 価格未定
	Dの食卓2＜ワープ＞ 5800円(予価)

発売日未定のソフト

発売日未定	ベルセルク＜アスキー＞ 価格未定
	メルクリウスプリティ＜NECインターチャネル＞ 価格未定
	モンスターブリード＜NECインターチャネル＞ 価格未定
	※リング(仮題)＜角川書店＞ 価格未定
	バイオハザード-CODE:Veronica-＜カプコン＞ 価格未定
	グランディアII＜ゲーム アーツ＞ 価格未定
	鄭問之三國誌＜ゲーム アーツ＞ 価格未定
	フライトシューティング(仮題)＜コナミ＞ 価格未定
	クラック2(仮題)＜ジーク＞ 価格未定
	CARRIER(仮題)＜ジャレコ＞ 価格未定
	Warrz ワーズ(仮題)＜ショウエイシステム＞ 価格未定
	機動戦士ガンダム(仮題)＜バンダイ＞ 価格未定
	F-1(仮題)＜ビデオシステム＞ 価格未定
	はるかぜ戦隊Vフォース2(仮題)＜ビングキッズ＞ 価格未定
	マリオネット・ハンドラー＜マイクロネット＞ 価格未定

☆マークのついているタイトルは、ビジュアルメモリ専用ソフトです
※マークのついているタイトルは、今回初登場のソフトです。

周辺機器発売スケジュール

発売中	アーケードスティック＜セガ＞ 5800円
	S端子ケーブル＜セガ＞ 3000円
	キーボード＜セガ＞ 4500円
	コントローラ＜セガ＞ 2500円
	ステレオAVケーブル＜セガ＞ 1500円
	モジュラーケーブル＜セガ＞ 700円
	ビジュアルメモリ＜セガ＞ 2500円
	VGA BOX＜セガ＞ 7000円
	レーシングコントローラ＜セガ＞ 5800円
2月25日	ポップンコントローラー＜コナミ＞ 4990円
'99年春	釣りコントローラー（仮）＜セガ＞ 価格未定
'99年内	ぷるぷるパック(仮称)＜セガ＞ 価格未定
発売日未定	Dream Flyer＜コラボ＞ 価格未定
	マイクデバイス＜セガ＞ 価格未定

※スケジュールは1月20日現在のものです。

STAFF ON FAMITSU-DC Dreamcast

編集人	浜村弘一
副編集人	松本秀寿
編集長	松本秀寿
アートディレクター	川辺宏二
編集委員	北根紀子／川口洋司／千葉保弘
編集スタッフ	小林利治／佐々泉／田村雅／太田誠人／阿部加奈子／荒沢伸二
制作スタッフ	助川ミツ子／日花隆／大山朝子
フォトグラフ	St.Atom／愛甲タケシ
進行	樽本義之／川合昇／藤田昇／石倉夕理
編集協力	岩井浩之／加納結介／佐々木裕子／佐藤ろまん／志田英邦／杉山淳一／田川ラメオ 戸塚義一／マリマリ／山影誉子／吉田直子
制作協力	アイノグラフィックス／イーストウエスト／井澤俊二／大石容子／岡本春奈／キンダイ ジオグラフィカ／永瀬洋一／中野カンフー／フリーウェイ／本石好児
広告営業	増形幸夫／安部寿一／原川朗広／平野修策／佐々木利恵／田山麻子
雑誌営業	酒井朋喜／堂前秀隆
出版業務	鎌倉計子

特集 dricas™ ドリキャスの野望 〜全国版〜

The Ambition of Dricas: The National Version

ドリームキャストは、ゲーム機であると同時に“もっとも安く購入できるインターネット端末”でもあるといえる。そんな“ドリームキャストによるネットユーザー”のために、本体の発売と同時にセガが運営を開始した公式ホームページ『dricas』とはいったいどういうものなのか？　そして、これからどのような展開をみせ、僕らを楽しませてくれるのだろうか？　運営の中心人物の話を交えながら、“新しいネットワークの楽しさ”を模索する本サイトの魅力と可能性を紹介していこう。

http://www.dricas.com/

ドリームキャストのオフィシャルページの正体を暴く!!

ドリームキャストを購入すると、同梱の『Dream Passport』ですぐさまインターネットや電子メールを利用できるとあってか、同機を利用したネットワーク登録人口はすでに20万人を越えているとも言われている。これは言いかえると、「セガはドリームキャストによって一気に大量の会員を確保し、それにより一大プロバイダーとなった」と解釈することができるのだ。そんなセガが運営する公式サイト『dricas』は"ドリームキャストユーザーのためのホームページ"であり、ドリームキャストという端末ならではのコンテンツや、ドリームキャストを使ってテレビで快適に閲覧できるためのページデザインなど、ほかのホームページとは明らかに一線を画す構成となっているのが特徴といえる。今回は『dricas』で閲覧可能なコンテンツや利用できるサービスを紹介し、さらに現在構想中のアイデアを聞き出すことで、今後加速度的に増加するであろう"家庭や一般レベルに普及しうる安価でまともなネットワーク端末、それによる新しいアミューズメント"を模索したい。



⬅Dream Passportメニュー。もっとも選択しやすい位置にあるのが『dricas』なのだ。

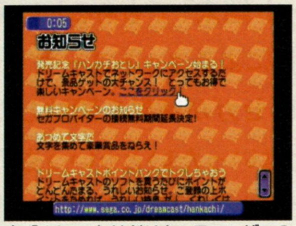
"セガ公式"と"ドリキャス公式"はどう違う?

ご存知のかたも多いだろうが、セガには『エンターテイメントユニバース』という公式ホームページがあり、アミューズメントマシン関連の情報や会社案内、サターンの情報に加えて、当然ながらドリームキャストに関するアナウンスやサービスも行なっている。『dricas』との差別化はどのように図っているのだろうか。

簡単にいうと、エンターテイメントユニバースは、セガという会社のあらゆる情報を提供する、いわば"親しみやすい企業情報ページ"。対する『dricas』はあくまでドリームキャストユーザーのためのエンターテイメント・オンライン・マガジンというスタンスをとっており、企業色も薄い。ページの雰囲気を見ても想像はつくと思うが、それぞれのページは別のスタッフによって作られている。外部の会社やフリーのクリエーターが企画と製作しているコンテンツも多く、"純粋におもしろいサイト作り"を目ざしているのが、この『dricas』なのである。



⬆エンターテイメントユニバースはセガ情報の早さと正確さが魅力。
URL：http://www.sega.co.jp/



⬆『dricas』はドリキャスユーザーのための情報誌、といったニュアンス。
URL：http://www.dricas.com/

dricas contents（1月19日現在）

ドリゲス	著名ゲストへのインタビュー連載コーナー ゲストは、各界で有名なかたがた	[149ページ]
どりーむまっぷ	ユーザーの所在地を地図にのせる謎のページ 任意の場所にピンを立てられる	[149ページ]
ゲームburn!	ドリームキャストのゲーム情報を紹介 ネットならではの紹介が盛りだくさん	[150ページ]
ひがわりドリ弁	豪華作家陣による日替わり漫画連載 新人投稿も行なっている	[150ページ]
さるハゲ天国	しりあがり寿先生の腰くだけ爆笑ページ ユーザーの参加コーナーも	[151ページ]
ドリバカン	ドリキャスが放つ抱腹絶倒ギャグ・ページ 工事中の箇所あり	[151ページ]
着メロBOX	携帯電話の着信メロディー入力番号案内 リクエストも募っている	[152ページ]
歌エ！アニカラ隊	アニメカラオケ好きのための情報コーナー ファン満足の充実内容	[152ページ]
ガレージバンク	ガレージキットや専門店などの情報ページ おすすめの商品などを紹介	[153ページ]
カウント魂	世間をあらゆる角度から計測調査するページ ひと月にひとつのテーマを実施	[153ページ]
特　集	イベントレポートなどを行なう 最近では『シェンムー』を追った	[154ページ]
Daily DC News	新鮮なセガニュースがメールで届く 2月上旬に開設予定	[154ページ]
初心者道場	インターネット用語をわかりやすく解説 よくあるQ&Aも掲載	[155ページ]
ドリプレ64	毎回64名に当たるプレゼントコーナー プレゼントはレアグッズ	[155ページ]
サービスカウンター	キャンペーン情報や課金情報などの案内 『dricas』全体の情報が見られる	[155ページ]
MailChum!	キャラクターとメール交換する人気コーナー キャラクターはどんどん増加中	[156ページ]

このかたに聞きました

セガ・エンタープライゼス
河野真太郎



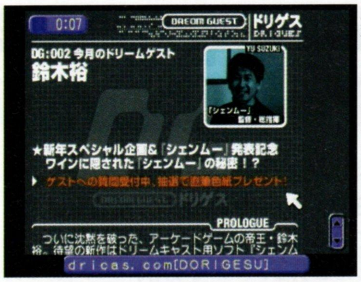
セガ・エンタープライゼス　CSネットワークコンテンツ研究開発部部長。アスキー在社時代はログインの編集長を務めたり、CD-ROM付きデジタルコンテンツマガジンを育て上げてきた彼は、現在『dricas』のキーパーソンのひとりである。

今回の特集にあたり、河野氏には現時点で公開しているコンテンツが今後どのようになっていくのかを解説してもらった。また、『dricas』が目指す"ネットワークの新しいアミューズメントの形"への意気込みと展開を教えてもらった。かつて本誌インタビューで「パソコンでここまでネットワークがおもしろくなるまで5年かかりましたが、それを私たちは1年くらいで見せてあげようと思います」と語った彼が追求する"おもしろさ"とはいったい?

各界の著名人が斬新なテーマで語るロングインタビュー

ドリゲス

ゲーム系の雑誌などに掲載されるインタビューのほとんどは、次回作の内容だったり、ゲームのコンセプトだったり、開発秘話だったりと、ゲームメインの話がほとんどである。しかし『ドリゲス』はそんなありがちであたりまえなテーマではなく、ゲストの性格や趣味、思想やルーツ的な話から、その人のゲーム観を読みとってもらおうという印象が強い。つまり、独特のアプローチが人気のインタビューページなのである。“好きなゲームを作った人は、どんなことが好きなのか？”といったファンの心理を突いた、斬新なコンセプトが好評の理由だろう。ボリューム満点で、ゲストのメッセージをタップリ読めるのもうれしい。1月には鈴木裕氏のワイン講座が掲載され、大好評を博した。これからも、リクエストを参考にしながら、バラエティーに富んだゲストを呼んでいくようなので期待したい。



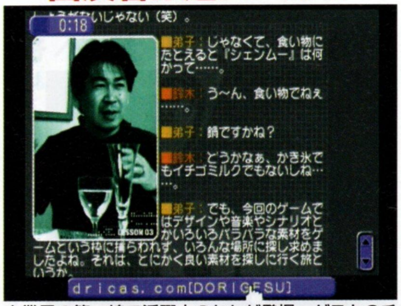
←文章量が多く、読みごたえも十分。人気コンテンツのひとつだ。

ここでしか聞けない話も



↑ほかの場所では絶対に語られることのない、ゲストのプライベートな一面を知ることができる。

出演者は超ゴーカ！



↑業界の第一線で活躍中のかたが登場。ゲストのチョイスもなかなかシブい。1月は鈴木裕氏。



雑誌とは違うハズした切り口

「インタビューをネット上でやってニーズがあるのかな？」という思いでやり始めましたが、けっこうみなさん読みますね。テーマですが、“そのかたのおもしろいと思っていることと、ゲームとの関係は何なのか？”みたいなことをベースにダラダラと話をしてもらおうと。今後はもっと、監督とかミュージシャンとか、ゲーム業界ではないところでご活躍で、なおかつみんなの好きな人、好きなものを作った人をお招きできればと思っています。雑誌とは違う、ちょっとハズした切り口でいくわけです。リクエストは、その人のルーツや考えかた的なことを聞いてくるものが多いです。“夏休みはどう過ごされますか？”とか、“高校時代はどうでした？”みたいなね。

ドリームキャストユーザーがどこに住んでいるかがよくわかる日本地図

どりーむまっぷ

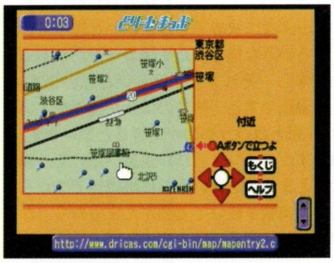
ユーザーIDとパスワードを入力すれば、好きな場所（といってもオンライン登録をした周辺になるのだが）にピンを立てることができる日本地図。4段階の拡縮が可能で、どこにピンが立っているかを見ることもできるため、自分の家の周辺に、どれくらいのドリームキャストユーザーが住んでいるのかを確認することもできる。しかし、現時点ではピンを見るか、立てるかしかできない（しかもピンは本体1台につき1本しか立てられない）。このマップがなんの目的で作られているのかが、よくわからない読者も多いだろう。

ところがこの『どりーむまっぷ』には、あっと驚くアイデアが隠されていたのである。そのひとつが、ピンにちょっとしたメッセージを書けるフィーチャー。ペンネームや趣味が書き込め、そのピンを立てた人にメールを送ることができるようになるということだ。それ以外にも、地図を使ったある企画が進行中だとか……。

ただの地図じゃない!?



↑ただ単純に自宅の近所にどれくらいのユーザーがいるのか、それを数えるだけでもおもしろい。



←富士山頂や琵琶湖のど真中にピンを立てるツワモノは現れるか。ほとんどの人が自宅付近？



自分のピンに、わずかな情報を書き込み、新たな遊びを

『どりーむまっぷ』を作ったのは、ネットワークのゲーム盤がほしかったからです。それで遊ぶんです。まずやろうとしていることが、ピンに自分の情報を書けるようにしていきます。たとえば15文字3行までの文章を書けるようにして、ペンネーム1行とメールアドレスと、あと趣味なんかを書けるようにする。その自分の情報を、ピンに記憶させるんです。さらに、それに検索機能をつけようと思っています。“ヨーヨー”で検索すると全国のヨーヨーファンがピンでわかり、その人にメールを出せるとかね。ほんの少しの情報発信、これでみんなが遊べるようなものを作っていこうと考えているんです。クイズ大会をやって、答えを1行に書いておいてもらうとか。ほかにもいろいろとおもしろいことを考えてますよ。

いったい何が起こるのか？



←日本全国のユーザーを対象にした楽しい企画が目白押しのようだ。もう少しの辛抱。

ゲームの発売スケジュールのほかに新しいコーナーを準備中

ゲームburn!

ドリームキャスト用ゲームソフトの発売日と、それぞれのゲーム紹介で構成されている『ゲームburn!』。昨年の夏に発売したビジュアルメモリ用ゲーム『あつめてゴジラ』のダウンロードサービスや、各メーカーのオフィシャルサイトへのリンクなどもあるが、いまのところ“そろそろ発売されるゲームの中身がわかるページ”以上のサービスは行なわれていない。そのためボリューム不足の感は否めない。

しかし話によると、より充実したページにすべく、準備が着々と進行中とのことだ。昨年末よりはじまった、読者投稿募集もそのひとつで、近々投稿コーナーが始まるようである。また、それ以外にも“雑誌ではできないインターネットならではのコンテンツ”の企画もあるらしい。さらに今後はゲームメーカーと協力したメニューも登場する計画もあるという。

過去に発売されたゲームの紹介ページは、いずれ「あのゲームはいつごろ発売されたんだっけ？」といった際に活用できるような、データベース的な使いかたができるようなコンテンツになるようだ。



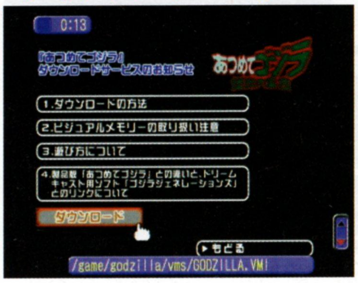
⬅さらなる内容の充実が望まれるが、それも時間の問題のようだ。

ゲーム情報や……



⬅発売スケジュール中のタイトルをクリックすると内容がわかる。

ダウンロードコーナーへも



⬅このような企画もメーカーと協力してどんどんやっていくとか。



これが完成形にあらず これからどんどん変化

これからどんどん変わります。レビュー系、攻略系、読者投稿系、インタビュー系の4コーナーを立ち上げ、それぞれを月イチで更新します。毎週どこかのコーナーが更新するようになりますので、いま以上に楽しく利用してもらえると思いますよ。製作スタッフも増やします。あとは発売スケジュールのところですが、もう少しスピーディーに情報の変化に対応できるような体制にします。新タイトルの発表や発売日の変更などは、できるだけ早く知りたいのがユーザーの心理ですから、その気持ちに応えていきたいです。また、各メーカーさんと共同で進める企画もやっていきますし、もっとやっていきたい。そんなわけで、全国のメーカーさん、よろしくお願いします！

『dricas』でしか読めない漫画が日替わりで読めるページ

ひがわりドリ弁

毎日どこかが新しい、オンライン漫画連載ページ。それぞれの作品は曜日ごとに更新されるというシステムで、リピーターもかなりの数だとか。執筆陣は原則として固定されているが（数ヵ月で変わる予定）、ときには1ヵ月限定連載も行なわれている。さらにここでは連載を希望する新人漫画家の作品も募集しており、おもしろいものは連載されるようになる。

“ネット上で漫画を読む”というと、とかく画像の表示にかかる時間にイライラする人もいることだろうが、逆に漫画が現れるまでの“間”を楽しむのが正しいネットコミックの読みかただと思うのが賢明だろう。“絵と連動して音が鳴るような仕掛けがほしい”という声も強いが、そこはインターネットビューワーのバージョンアップにともなって導入していく予定だ。



⬅こういったコンテンツはつい毎日チェックしたくなるものだ。



ネットワークなりの漫画のありかたと方法

漫画家の先生の作品をつぎからつぎに読んでもらおうというコーナーです。1月は恐怖新聞ドリームキャスト版というものをやりました。怖いですよ、これ。それと、ネットワークで漫画をやりたい人の登竜門コーナーというのも作っています。いっぱいきていますよ。それがおもしろいかどうかは、みんなに決めてもらいたいと思っています。いろいろな描きかたや読ませかたがあると思いますし、それを見てほしいと思います。ふつうの漫画ですと、雑誌のほうが読みやすいですけど、紙とは違うものができると思います。執筆陣ですが、インターバルが長いだけで、春先には変えます。ああいうのは継続性ですからね。また、連載が続いて漫画がたまったら、なにかやろうとは考えています。

毎日フレッシュな漫画を読もう!!



月 ⬅OLの日常を描いた『OLエルえる』。



火 ⬅唐沢なをき先生の漫画はシュールだ。



水 ⬅ゲスト連載の恐怖新聞は本当に怖い。



木 ⬅竹熊健太郎先生の漫画はいつも痛快！



金 ⬅力士のボケ具合がステキな『ゴンス！』



土 ⬅ハムスターの行動と表情がかわいい。

http://www.dricas.

しりあがり寿先生のユル～い世界がクセになる

さるハゲ天国

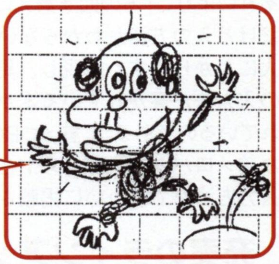
イラストも描き、ときには文章も書き、最近ではゲームレーベルも作った、多彩な顔を持つ漫画家しりあがり寿プロデュースのコンテンツは、一貫して流れる腰砕け感というか、独特のユルーいムードが好評である。魔女の呪いでいろんな姿にされるお姫様を救うべく、正義の呪文を考える『今週の呪文』、ネット投票で勝敗を決めてしまう乱暴かつ民主主義的な格闘トーナメント『BATTLE TIME23』、動物だかなんだか理解に苦しむモノを売っている、老人のコレクションを拝見することができる『ロシモフじいさんのペットショップ』など、いい意味で中途半端にインタラクティブなメニューが用意されている。これらのコンテンツ目当てに、『dricas』を訪れる人も多いとか。この微妙な感覚はぜひ一度体験してほしい。



←タイトルページにも、しりあがりテイストがあふれている。

作者のしりあがり寿先生が語るさるハゲ天国の魅力

『さるハゲ天国』は、ネットのなかの楽園。情報の海にポカンと浮かんだゆる～い空間。そこには、お役立ちの情報もなければ、エキサイトするゲームもないし、ただなんとなく、ヘンなもんがヘンなカンジで浮かんでるだけ。毎週ゆるゆると変化してゆきます。どーなることやら。　（しりあがり寿）



ユル～リ、しりあがりワールドが炸裂！！









しりあがり先生の赴くままに

しりあがりさんの世界。僕はこういうのも"アリ"だと思っています。なにかひとつおもしろいものがあって、そこを毎日でもいいし、毎週見るようになってくれれば僕はハッピーです。今後もしりあがりさんの好きなように作ってほしいですね。

ユーザー参加型のお笑いページはどうなっていくのか？

ドリバカン

ユーザーといっしょに遊ぶお笑いバカ系コンテンツが集まった『ドリバカン』。1月時点では性格が悪く口汚いネコにおもしろいコメントを書き込んでギャフンと言わせる『ネコちゃんをやっつけろ』、たくさん書き込むほど入力できる言葉やアイコンの種類が増える『そだてるけいじばん』、アヤしいビデオショップのチラシをネタにしたバカ情報コーナー『流出ウマ（UMA）VIDEO』、ずっと工事中のため「もしかしてずっと工事中なのか」「わざとオープンしないのか」といったウワサも流れている『山田家』の4コンテンツが用意されている。ユーザー参加型のものが多く、誰もが一度は顔を出して書き込みをするようだが、いかんせんその反応が遅いため、なにも考えていないように思われるふしがある。その点が気になるところではあり、もう少し瞬時にリアクションしてくれるようなものがあると、よりおもしろくなるのでは、と考えるのだが……。

現在はそのあたりを解消すべく、リニューアルを行なっている最中だという。新しいコンテンツも登場するのだろうか？



←大幅リニューアルで山田家の実像も明らかになるのだろうか？



オールリニューアルでユーザーと一緒に遊ぶ

『ドリバカン』はオールリニューアルします。もっとスタッフを多くして、もっと更新スピードを早くして、もっといいかげんなことをドバーッと迅速にできるようにします。現時点だとパワーと疾走感が足りない。もっと、ユーザーとやりとりして、もっともっとユーザーいっしょに遊んだほうがいいなぁと思います。どんどんお笑いに、どんどんバカに磨きをかけていきたいですね。いまはアイデアを煮詰め直して、新コンテンツの製作を始めています。製作スタッフも増強させました。いっしょに作ってみたい人なんかも集めていきたいですね。スタッフもなにかおもしろいことを企んでいるみたいですから、新しい『ドリバカン』を楽しみにしていてください。

そだてるけいじばん



←書き込み数の総数に応じて育っていく不思議な掲示板だ。

ネコちゃんをやっつけろ！



←ネコに語りかける言葉のバリエーションに乏しいのが残念。

いま流行の曲をケータイやPHSの着信音にしちゃおう！

着メロBOX

最近、どこの書店でも売れに売れている"着メロ"の本。着メロとは携帯電話やPHSの着信音のことで、このメロディーを自由に変えられる機種が多くなった。それにより、「あの曲を着メロにしたいんだけど入力方法がわからない」といった人にわかりやすく解説し、具体的な曲目の入力法が書かれている本が続々発売されているのである。『着メロBOX』はそんな着メロパターンのリストと、機種別の入力方法がていねいに掲載されているうえ、随時曲目が更新されている。当然人気も高く、「ぜひこのはやりの曲も載せてください」といったリクエストのメールが毎日たくさん寄せられているというのが現状のようだ。1回の更新で紹介される曲数は膨大とはいえないが、満足できる量が用意されており、ヒットソングや話題の曲、注目のアニメ主題歌やCMソングなど、バリエーションに富んでいるのが好評の理由といえるのでは。これからもこのペースでコンスタントに更新されていくということなので、着メロ好きはどんどんアクセスして最新の着信音を手に入れよう。



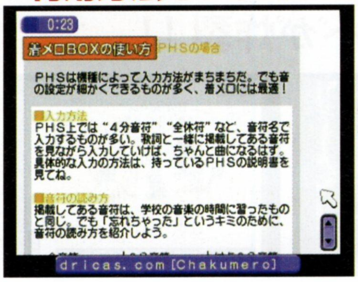
↑実際の音符付きで紹介。なぜ人気コーナーなのか納得できる。

充実のラインアップ



↑最新ヒットチャートからゲームミュージックまで幅広くフォロー。

利用方法もシッカリ！！



↑携帯電話やPHSの機種別に解説しているので安心。



流行に便乗 でも有線放送では……

はやってますね、着メロ。本も売れていますし。ベストセラーの上位に必ずありますからね、最近はどこの本屋にも。もう、これに関してはこの勢いでしばらくいこうかと思います。ニーズも相当ありますしね。ただ、リクエストをメールでいただいているのはいいんですけど、有線放送と勘違いしている人がいるんです。「リクエストしたんですけどまだ載ってません？」って言われても、そんなすぐにできるものではないんですよね。すべてのリクエストには物理的に答えられないということをわかっていただきたいです。本当にね、全部載せようとすると、それこそ『dricas』全体を着メロにしても足りないから。ホントに。

アニカラ紹介ページはマニアックなユーザーも満足！

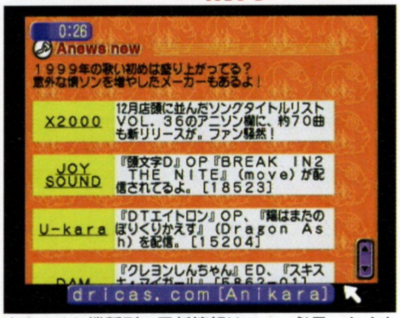
歌エ！アニカラ隊

カラオケが普及し始めたころは、アニメソングはいわば"飛び道具"とか"ウケ狙い"といったイメージが強かったので、歌う人も少なかった。しかしいまではどのカラオケ機でもラインナップが充実し、ごく当たりまえのように歌われている、カラオケのいちジャンルとしてなくてはならない存在となった。『歌エ！ アニカラ隊』はその"アニカラ"の総合情報ページで、絶大なる支持を一部で獲得。気になる曲をピックアップして、歌うコツを教えたり、微妙に違うメーカー別の最新収録曲を紹介している。さらにアニカラファンのためのスポットや、アニカラの悩みに答えるコーナーもあり、まさに至れり尽くせりの内容だ。更新も新曲追加のタイミングで行なわれているので、カラオケのまえにちょっとのぞいてみるといった手軽な手段に使えるだろう。このページはいまのボリュームをキープしつつも、よりディープなアニカラワールドを展開していくという。ますます目が離せなくなりそう。



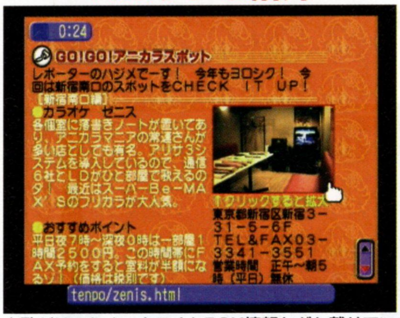
↑明るいページデザインとマニアックな中身で親しみやすい印象。

マニアも納得だ！



↑カラオケ機種別の最新情報はファン必見。あくまで実用的である点が人気の秘密とか。

スポットも紹介



↑歌だけでなく、カラオケBOX情報なども載せている。読んでいると歌いに行きたくなりますな。



アニメカラオケの専門誌化を目指す

見ていただいているかたは、思ったとおりで濃い人が多いです。ただ、それでいいんです。そのためにやったんですから。ここについたお客さんは、すごく喜んでいますよ。「つぎこの曲が歌いたいんですけど」ですとか、「この曲どこ探してもないんですけど、どこにありますか？」ですとか、「わかりやすいです」とか、反響もたくさん返ってきています。アニメのカラオケの専門誌化を目ざします。どんどん深いものを。

洋の東西を問わないマニアックなオモチャ情報を掲載

ガレージバンク

その名が示すように、ガレージキットやフィギュアを中心としたオモチャを、製作者の独断と偏見で思い入れタップリに紹介するページ。専門店へ行き、そこで発見した注目のプロダクツを大々的に取り上げる“店窟紀行”と、製作者がいままさに個人的に興味を持っているアイテムを、なかばカミングアウト状態で赤裸々につづる“俺のイチオシ！”の2部構成である。さすがにその道に精通しているだけあって、「ぅわ、コレほしい〜！」とドリームキャストの前で絶叫するのを禁じ得ないフィギュアもなかにはあるが、言ってしまえば“興味のない人には縁のないページ”である。かといって『歌エ！ アニカラ隊』と比べるとボリューム感や実用性、マニア度がやや足りない印象もある。やるならとことん深くやって、“毎日見るか、永遠に見ないか。キミならどっちだ？”ぐらいの吹っ切れ具合がほしいところ。

……といった点をすでに察知していたのか、このページもリニューアルにむけて鋭意製作中とのこと。めまいがするほどマニアックなページになってほしい。



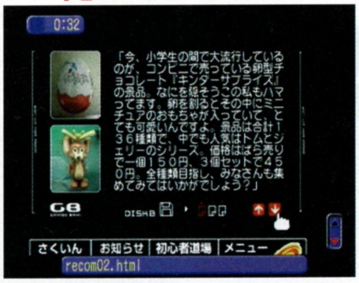
←リニューアルでさらにディープなガレージワールドとなるか？

店窟紀行



←解説はわかりやすく、詳しくない人でも安心して読める。

俺のイチオシ！



←お気に入りのオモチャを愛のある文章で紹介している。



リニューアルをかけ 目指すは私的雑誌？

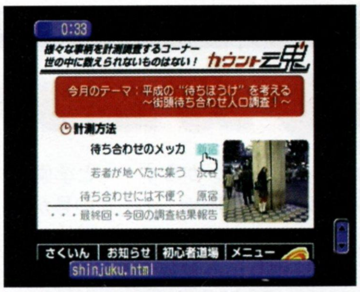
ガレージバンクもリニューアルします。これも『歌エ！ アニカラ隊』と同じ意味でスタートしたんですけど、もうちょっとヒートアップさせた形にします。ちょっとコンセプトを切り替えていこうかと思います。ただ言えるのは、雑誌っていろいろありますよね。10000部ぐらいしか売れない雑誌って、赤字になってしまうので出版社では出せないんですよ。そういうものを考えています。コレもそうですが、“ひとり編集部”みたいなものを増やしていこうかなと思っているんです。『月刊俺』とか、『俺マガジン』とか、極私的な雑誌みたいなコンテンツをね。でも、その“俺”というのは、なにか日本でいちばんでないと許しませんけど。……なんの話でしたっけ？（笑）

森羅万象を数えてゆくミニコラム的コンテンツ

カウント魂

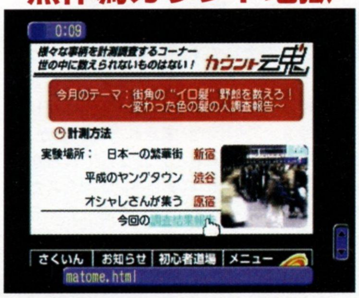
たとえば雑誌を買ったとしよう。まずは特集や好きなページを読んで、あとは流れにそってパラパラとめくっていき、気になるネタがあれば手を休めて読み、用事ができたり飽きたり疲れたり眠くなったりしたら本を閉じ、本棚にしまうなりそこいらへんに置くなりする。しばらくして、ふとさっき読んでいた雑誌を手に取り、わりとやる気なくページをバラバラと読み進めて、偶然開いたモノクロページの小さいコラムページに目をやる。そして読み始める。そしたら案外おもしろかったので、次号からはそのコラムを楽しみにするようになった……。

長い前フリで申し訳ないが、『カウント魂』はそんなポジションにあると思しきコンテンツである。毎回アトランダムで出たテーマにそってひたすらカウントする。あるときは待ち合わせしている人の待ち時間、あるときは街で見かけた髪の色とその人数。決して「コレがいちばんおもしろいっしょ！」とは言われないだろうが、なぜかチェックせずにはいられない、独特の味があるページなのである。個人的な意見だが、過去にカウントしたテーマも閲覧できるようにしてほしい。



←いちど見てしまうと、次回が楽しみでしょうがないのである。

無作為カウント地獄



←あらゆるものを数えるだけ。しかし読まずにはいられないコンテンツ。

永遠に数えつづける



←案外手間がかかっていて、バカバカしい企画ではある。ご苦労様です。



春ごろに変化 あるものとジョイントを

カウント魂は、雑誌のモノクロ1ページのような位置づけで、作ったものです。これは、数に関するテーマを1ヵ月に1個設け、新宿や渋谷でその数を数えるというもの。もともとは、ある雑誌でやっていた企画で、春ごろにはリニューアルをかけようかと……。まだ詳しくは言えないんですけど、あるところとジョイントさせて、パワーアップを図ろうと思っているんです。

イベントレポート以外の企画がそろそろ登場か!?

特集

運営開始から『dricas』の特集はレポートが中心だった。ドリームキャスト発売日の様子や横浜で開催された『シェンムー』の発表会の模様、『ソニックアドベンチャー』発売レポートなど、取材ものがページを飾っていた。しかし特集というには少しボリューム感に乏しい印象を受けるのは否めない。ところで『dricas』はこれからも“特集＝イベントレポート”といったアプローチでいくのだろうか？

いや、そうではない。これからはユーザー参加型のイベント企画を、毎月1回のペースで行なっていく予定だそうだ。具体的に挙がっているものとして、『どりーむまっぷ』を使った“ウォーリーをさがせ！”のような、日本地図のどこかにいるキャラクターを、全国各地のユーザーが見つけ出す企画があるという。

企画ものをこれからやっていくとあっても、何もいままでのようなレポートがなくなるわけではない。イベントのレポートも継続して行なっていく模様。つまり、企画ものとイベントレポートの2本柱で、ボリュームアップを図るようだ。



←イベントレポートももう少しボリュームがほしいところではある。



←毎月、全国のユーザーが参加できる企画が行なわれていくのだ。

今後はレポート以外にも



←取材報告にイベント企画が加わるのだ。リニューアルが楽しみだ。

レポートだけでなく自発的にイベント展開を



ドリームキャスト本体の発売や『dricas』の立ち上げということで、イベントのレポートをやってきたんですけど、これからは自発的にネットでイベントを行なっていきます。1月は『あつめて文字だ！』（セガ・エンターテイメントユニバースとの共同企画。ページ上の文字を集めて文章を作る）をやりましたし、それ以降もいろんなことをやっていきます。ここにくれば、全国のユーザーがみんなで遊べるような、ネット上のイベントを企画中です。「みんなで遊ぼうぜ！」みたいなことをやっていこうと思っています。それも月代わりでやっていきますよ。また、いまやっているようなイベントレポートも当然行なっていくんですけど、もうちょっとノリを高めた、イベント寄りなものにしようと思っています。

待ちに待ったメールサービスがいよいよ始動！

Daily DC News

『dricas』オープンからずーっと準備中だった『daily DC News』も、この号が発売される前後には、サービスが開始される。これは申し込み登録をしておけば、ドリームキャスト関連のリリースアナウンスをはじめとする、最新情報満載のメールが届くというもの。当初の予定では毎日の送付だったが、どうやら週に2回送られてくることになったようだ。いったいどんな情報が届くのか、期待しよう。

名前から想像すると、なんだか堅苦しい感じがするが、実際は誰もが楽しんで読め、活用できるメールマガジンのような雰囲気になるとのこと。申し込んでいない人は登録してみてはどうだろうか。



←長らく表示されていたこのページともこれでおさらばだ。すぐに申し込もう。

楽しい情報をお届け !!



⬆メールチェックがより楽しみになりそうだ。（写真はイメージで実際とは異なる場合があります）

地域情報満載の“ドリキャスだより”



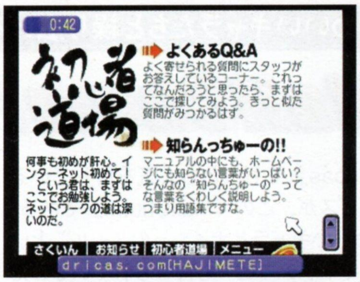
だいぶ長らくお待たせしました。申し込み登録を行なっていただければメールでニュースが届きます。最初は毎日というのは無理になってしまって、結局は週2回の発行になりました。ごめんなさい。どんなものかといいますと、まずはいろんなセガとドリームキャストに関する情報をお届けします。周辺機器やゲームの発売決定とか、延期とか。あと、インターネットで「こんなおもしろいサイトがあるよ！」というのも紹介しようと思っています。エンターテインメントというよりも、そういうネットワークのおもしろいものを積極的にガンガン紹介していこうという感じです。

新聞というと、朝日新聞とか読売新聞とかになるんでしょうけど、ああいうものではなく……タブロイドの地方紙や、地元の新聞の折り込みに入っている“水曜日と木曜日はゴミの集配日です”みたいなものですかね。ドリームキャストを買って、ドリームキャストで遊んでいる人というのは、“ネットワークのコミュニティー”だと思うんですよね。ですから、コミュニティー情報紙が必要なんです。たとえがアレですが、多摩ニュータウンに住んでいる人は、多摩ニュータウンで配布されている広報紙がありますよね、地域情報ばかり載っているような。“夏祭りが開かれます”とか、そこに住んでいない人が読むと、どうってことないような情報ですよね。そういう“ドリキャスだより”みたいな、ドリームキャストを使っている人だけが喜びそうな、密着した情報と、おもしろいイベントの話をしようとしています。

ネットワークでのトラブルや謎の用語はココにおまかせ

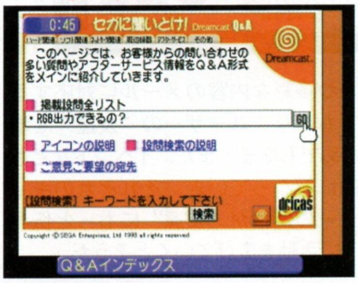
初心者道場

セガプロバイダーに契約した、ドリームキャストでネットワークを楽しんでいる人のなかには、“生まれて初めてネットというものにふれた”という人も多いことだろう。不慣れなことにチャレンジすれば、かつて遭遇したことのないトラブルに巻きこまれたり、まったくチンプンカンプンな言葉に直面してアタフタすることもある。人間は“知ること”によって成長するものだが、なんのヒントやアドバイスもなければ、障害の回避は難しいだろう。そんなユーザーの「どうしよう？」の救世主となるのが『初心者道場』である。トラブルを状況別に分類して解説した『よくあるQ＆A』と、わかっているようで意外に意味がわからない専門用語を説明している『知らんっちゅーの!!』の2本立てで構成されている。困ったらまずココを目ざすといいだろう。基本的なことなら、ほとんどここで解決できるハズ。



↑ネットワークの駆け込み寺的ページは必要不可欠なページである。

よくあるQ＆A



↑シチュエーション別で検索がしやすく、気軽に利用できる作りだ。

知らんっちゅーの!!



↑イラスト入りで、よくある用語解説にあるカタさは全然ない。



必要とされる実用性のあるものを

わりとみんな無視しているというか、ノーリアクションなんですけど、用語解説はこんなものかと思っています。単に数をふやせばいいというものでもないと思うんです。あくまで本当に必要なものだけを提供していけば、実用的だし検索もしやすい。ですから、リニューアルとか更新はほとんど考えていないです。ただ今度、メールの書き方講座のようなことはやろうと思っています。本当だったら雑誌でやってほしいんですが、けっこうどこもやっていないので、ウチでやろうと思いました。結構、メールの出しかたのわからない人が多いんですよ。そういう人たちへのサービスです。

毎回64名に当たる太っ腹プレゼントページ

ドリプレ64

雑誌やテレビ番組などではもはや欠かすことのできないプレゼントコーナーだが、ここでは毎回ドリームキャストやセガに関連したグッズやアイテムが当たるとあってか、大人気である。さらにプレミアム性の高い賞品をどんどん用意していくという。こまめにチェックしていきたい。



↑回を追うごとにプレゼントのクオリティーがアップしているとの声も。どこにも売っていない、希少価値の高いグッズも計画中らしい。いやはや目が離せません。どんどん応募しよう！



セガならではのものを提供

基本的に手に入りにくいものを、できるだけ賞品にしています。考えているのは“キャラクターデザイナーのサイン入りソニックの立て看板”とか、“セガならでは”のもの。システムが追いつかなかったから最初はやりませんでしたけど、今後は当然インターネットで応募できるようにしていきますよ。

実施中のキャンペーンや課金情報はこちらです

サービスカウンター

現在サイト上で行なわれている、各種キャンペーンの情報や、課金情報などのサービスは、すべてここで確認することができる。ここは現状のままというか、キャンペーンの開始・終了時に随時更新される程度の、いたってニュートラルなページ。とはいえ、すべてのユーザーにとって見逃せない情報ばかりなので、たまには目を通しておく習慣をつけておきたい。華やかさはないが、ある意味ホームページのキモともいえる、大切なコンテンツのひとつではある。



↑開催中のキャンペーンはココを見れば1発で理解することができる。



↑トクをする情報はぜひとも確認しておきたい。利用しているかな？



初心者にわかりやすい、市役所の窓口

『サービスカウンター』はふつうのサービスカウンターです。ドリームキャストでネットワークをやっているときの、いわゆるプロバイダ関係のサービスを取り扱っています。コンセプトはできるだけ初心者にわかりやすいようにしようとしていまして、言うなれば市役所の窓口みたいな感じですかね。

かわいいキャラたちと繰り広げるメール交換の日々

MailChum!

『dricas』でもっとも人気を博しているサービスが、この『MailChum!』である。“かわいいキャラとナイショのメール”といったキャッチコピーも付けられているのだが、このサービスを知らない人が聞くと「なんだよ、結局人工知能とか、適当なプログラムで返事を書いて返事が送られてくるだけじゃん！」と思うかもしれない。しかし本当に下に紹介したキャラクター（人物）とメールのやりとりができるのである。ある意味、無謀な企画ではあるが、すさまじいばかりの好評を得ている。

ドリキャスのネットワーク人口のうち、どれくらいの人数がこのサービスを利用しているのかは定かではないが、毎日それこそビックリするほどの量のメールが届いている。ところが下に紹介したキャラクターは、自分あてに送られたメールにひとつずつ目を通し、せっせと返事を書いているのである。最近ではその量の多さに返事が遅れることもあるようだが、そんな場合でも誰か代わりの人が書くということはない。あくまでユーザーとキャラクターは“個人と個人の関係”なのだから、深刻な内容のメールがきたら、そのキャラクターなりに真剣に考え、そのキャラクターにしか書けない返事を書いて送る。ユーザーが待っているのはほかでもない、“その人からの返事”だからだ。

キャラクターは、表示されるイラストでしか見られないけれど、確かに電話回線の向こうに“いる”。限りなくバーチャルに近いリアルなおつき合いに、夢中になるユーザーが多数いるのもうなずける。

これから『MailChum!』は、どんどんキャラクターを増やしていくという。より大量かつ多彩な内容のメールに対応するためでもあり、ユーザーの“友達”を増やすためでもある。また、イベントなども精力的に行なっていき、それぞれのキャラクターの個性が“友達”にもっと伝わるように活動を広げていくとそうだ。



↑同じ文面のメールでも、キャラごとに違った返事が来る。



↑遅れる場合があっても必ず返事が来る。友達思いのキャラクターだ。



↑サービスのシステムをサグる同業者からのメールもちょくちょく来るとか。いままでにないサービスだ。

キャラクターを追加。その道に詳しい“お兄さんお姉さん”を



これからはキャラを増やしていきます。またキャラクターが増えるとともに、サービスを増やしていこうと思っています。春からいろいろな展開があるんですけど、そのうちのひとつとして、“詳しいお兄さんやお姉さん”を増やします。友達で知っている人がいないということがあるじゃないですか、聞きたいことがあるのに。そういう困った人をサポートする立場の、専門的な分野に精通するキャラクターを増やしたいですね。

メールの返事を書いてくれる個性あふれるキャラクターリスト

Jet Girls

『MailChum！』スタート当初から、在籍している5人グループ。今日ある人気は、彼女たちのおかげといっても過言ではないほど多忙を極めている。なんでも3月14日に、何かが起こるらしい……。



PINK
身長が153センチと小柄な彼女。かわいいグッズを集めるのが趣味で、おいしいものを食べるのが日課とか。

BLACK
小顔で9等身が自慢の彼女は、気丈だが強気で厳しい（？）お姉さまタイプの女性。

PURPLE
踊りにいくことが好きな彼女。ボーイッシュな外見どおり、筋トレを毎日行なっている

RED
自らバストをチャームポイントに挙げている彼女は、ショッピングが大好きのよう。

BLUE
カラオケを趣味とし、メールを日課とする彼女。着やせするところが、チャームポイント。

プチ将軍



バーチャルリアリティとは裏腹に、唯一作られたキャラクター。これがいいアクセントになってか、彼の人気はかなりのもの。2月3日、全国から家来を募って世直しキャンペーンを行なう予定。

敏腕マネージャーが語る『MailChum!』のいまと将来

メール着信を待つワクワク感を共有

オレがパソコン通信をはじめたときって、メールあんまりこなかったんですよ。そうなっちゃうとメールってつまんないものだと思っちゃうし、「わざわざお金払ってまで使わないや」ってなりますよね。それがあったので、『dricas』で初めてネットワークの世界に入った人も、かつてのオレのように、ほとんどメールを使わないだろうと思ったんです。メールを出す相手もいないし、出しかたをわからないだろうから。ところがキャラクターなり話し相手がいれば、そこにメールを送ってメールの交換や練習ができるわけですよ。あとは、"メールが届いているときのワクワク感を共有できれば"という思いがありまして、このサービスを始めたんです。

スタート当初はメール・ビギナーに教えていく先輩的なイメージがあったんですが、いまは対等の立場ですね。恋愛相談とかも多いですし、友達がいない子からも来ます。こないだは、韓国から来ている留学生が「日本語の勉強をしたい」というメールを送ってきてましたね。あとは50歳のおじさんですとか、弟がメールしているのをお姉ちゃんが奪ったとか。そのユーザー層の厚さには驚いていますよ。

キャラクターではなくパーソナリティー

『MailChum!』でメールを送ってくる8割のかたが、2通目で謝ってくるんですよ。「機械だと思ってたからつまんないことしか書かなくてゴメン」といって。"ああああ"とか"バカ"とか（笑）。

この企画を立ち上げたときから、ユーザーのメールが大量にくるというのはわかってたんですけど、ちょっとアマく見てたというか、予想以上でしたね。「こんにちは」「昨日なに食べたの？」ぐらいの会話だと思っていましたので、大丈夫だろうと思っていたんですけど、フタを開けてみたら中身は濃いし、すごく重いテーマもありました。悩み相談もありました。どんどんそういう話になっている傾向にあるので、キャラクターごとの役割分担みたいなことは必要なのかもしれませんね。苦手なジャンルについて、無理して返事を書くよりは「音楽の話だったらコイツに聞いたほうがいいよ！」といったようにしたほうが、いまよりも早く返事が出せるかもしれませんから。



←マネージャーでありながら企画などもこなすキレモノだ。

ただ、ひとついえることは、キャラクターっていうのはアニメーションのような"キャラクター"じゃなくて、"パーソナリティー"に近いようなモノにしたいと思っているんです。ですから、将来的にはメンバーの全員がメールの世界から飛び出して、テレビやラジオに現われるなんてこともあるかもしれません。イベントをどんどんやりますし、グッズの販売もありえます。ただ、つねにネットワークを重点に置いて、そこからなにか作りたいと思っています。どうなるかわかりませんけど、逆に言えば、どんなこともできる可能性があるということですね。

ラズベリーフォー



ほかのキャラクターとは違い、まずは期間限定で登場したラズベリーフォー。受付期間はクリスマスどきと正月、そして1月の中旬だったが、3月からはレギュラーメンバーとしてデビュー。数々のイベントをこなす予定だ。

森沢ひより
優しくて包容力のある人物が好みという女子高生。プリアラモードが大好きな、小柄な女の子。

波多野涼子
明確な自分の意見と意志を持っている人がタイプ。広島ふうお好み焼きが大好きな、賢そうな女の子。

永島　梓
知識が豊富で、自分の知らないことをいろいろ教えてくれる人が好みという、好奇心旺盛な女の子。

???

1ヵ月ほどまえから告知してあった男の子3人組は、なんと現役高校生。チームメイトとニックネームは決まっておらず、ユーザー公募で命名を行なう。見事採用されると、本人がオリジナルキャラとしてwebで公開される予定。



そして、これから『dricas』はどうなってゆくのか？

ネット初心者のことをいちばんに考えています

── 現在、セガプロバイダーに登録している人はどれくらいなのでしょうか？

河野　1月4日の段階で15万人ぐらいですね。お買いあげの3分の1ですかね。

──『dricas』を始めるまえとあとでは、なにか印象は変わりましたか？

河野　変わりましたよ。ネットのユーザーっていろいろとあるじゃないですか。非常にみんな熱心なんですよ。「なんかこれからおもしろくなるだろう」と、こらえてくれている人がかなりいます。『どりーむまっぷ』なんかでは、「きっとここにおもしろいものができるんだよ」とか、「もしかしたらピザ屋とかができるんじゃない？」とか（笑）、みんな頭で考えているみたいで、いい感触を得ています。

── ユーザーが積極的に“楽しもう、楽しもう！”としているんですよね。

河野　そういうのを全部まだ完璧にケアーしきれていないんですけど、とりあえず遊べたり、その人たちに新しいインフォメーションができて、コミュニケーションのパイプ役になれるようなサービスを増やしていきたいと思っています。

── と言うことは、双方向的に、ユーザーの要望に応えていったり……。

河野　「こうしてくれ！」というのに全部応えていたら体がもたないので、できるだけ多くの人を対象に考えています。その人たちの要望に合わせていきたいです。『dricas』は、どうしていいかわからない人たちのことをまず最初に考えているんですよ。ですから、ネットワークをわかっているという人、“こうしたらいい”ということがわかっている人ではなく、「ネットワークってナニ？」とか言って、メールを1日10個も20個も送ってくる人のことをいちばんに考えています。つまり、ネット初心者の方々ですね。

── それは今後も変わらないと。

河野　変わりません。変わりませんし、当然時間が進んでいけばいろんなことができますから「インターネットするぜ！」みたいなネット環境に慣れた人の立場も考えてやっていこうと思っています。

春には大リニューアル 年末には120点の内容に

── ドリームキャストでアクセスした人だけが楽しめるサービスというのは？

河野　増やしていきます。やっぱりほかで見られないものを出していかないと、意味がないですからね。

── 大々的に変わっていく予定は？

河野　春に全体的なリニューアルをかけます。始まってから2ヵ月と少し経ちますので、みんなもうわかってくれると思います。新しいものを増やしますし、なくなるコンテンツもあるかもしれません。

── 現状と比べて点数をつけるとすると、春にはどのくらいになるのでしょう。

河野　11月27日のものは、正直いって60点ぐらいです。ただ、4月の段階では僕は80点を超えていこうと思っています。ほかのいろいろなサイトと比べても遜色がないのが100点。今年末にはそれを超えて120点にしていきますよ。ドリームキャストでしかできないというようなものがいっぱいできて、ようやく120点かなと。「PCも持っているけど、アレをやるためにドリームキャストを買わなきゃ！」と思われる、ネットワークサービスのコンテンツをね。やっぱり「PCよりドリームキャストでやるほうが楽しい！」と思わせたい。やるからには、勝ちたいですから。

── ドリームキャストでのネット人口が急増していますが、なにかこう、手応えは感じておられるのでしょうか？

河野　まだですね。100万人ぐらいになったら感じるでしょうね。

── では、今年の年末には、どれくらいになっていると思われますか？

河野　100万ぐらいいってもらわなきゃ。無料期間を延長したことですし。

── 最後にひと言お願いします。

河野　口で言いますと、「おつきあいください、楽しんでください」となります。要はパソコンなどが出始めたころに近いんですかね。キャラクターが動くだけというのに、それがすごく楽しかったような感じ。いまのネットワークって、それに近いんですよ。「やっとやりたいことができるようになってきた」といいますか。そんな感覚をドリームキャストや、『dricas』で見せていきたいですね。期待してください。おもしろくなっていきますから。



⬆カメラを向けるとどうしてもヘンなポーズをとってくれる。サービス精神旺盛すぎて写真選びに困りました（涙）。でも、その裏に秘めた野望は……。



⬆3ヵ月ごとに『dricas』はリニューアルし、年末までには120点のサイトになる模様。楽しみに待とう！

速報！ 超画期的メールソフト『Dream Flyer』とは？

絵はがきみたいにビジュアルを選んでメールを書く、新しいタイプのメールソフトが現在開発されている。絵はがきで遊ぶ。切手を選ぶ。それを送る。用事はない。いままでのメールの逆の用途、つまり用事の書いていないメールが行き来するという。これは、メールの中身ではなく“メールそのものがおもしろいんだ”というところからスタートした企画。さらに、音もつけられる仕様だ。

「予想もしていなかったことに出会うのが、ネットの楽しみじゃないですか。そんなサプライズ（驚き）って、ゲームのそれとは違った味わいがあるんです。だからこのメーラーで、ネットワークならではのサプライズを体験してほしいです。もうちょっと待っててくださいね」（河野）

http://www.dricas.com

PRESENT

応募のしかた

今号の本誌に付いているアンケートはがきに必要事項と希望する賞品の番号をひとつだけ記入して応募してね。記入漏れがないように注意してください。なお、今月号の当選者の発表は5月号(3月30日発売)で行ないます。

●応募の締め切り2月25日(月)消印有効

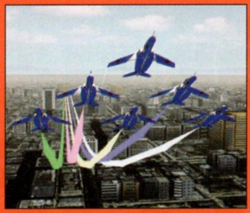
1



『ポップンミュージック』ソフト

ついに『ポップンミュージック』がアーケードから移植された。ドリームキャストだからイイ音で楽しめる。トップダンサーを目指せ！ 3名様に。

2



『エアロダンシング』ソフト

ブルーインパルス、戦闘機などを操縦できる。機体の美しさ、飛行の迫力を忠実に再現し、ファンならずとも夢中になってしまうかも。 3名様に。

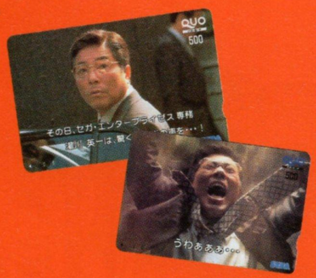
3



『麻雀大会II Special』ソフト

赤ずきんちゃんやクレオパトラ、ノストラダムスなど変わったキャラクターたちと対戦ができる。スゴイ対局が見られるかもしれないぞ。3名様に。

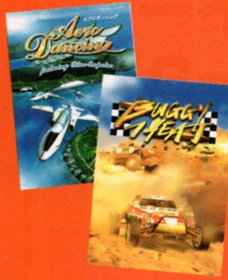
4



湯川(元)専務QUOカードセット

湯川(元)専務のQUOカードを6枚セットで5名様に。カードは全国のセブン-イレブン、デニーズなどQUOカード取り扱い店で利用できる。

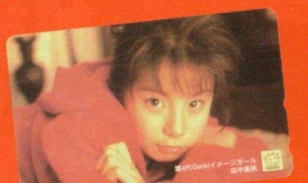
5



『エアロダンシング』、『バギーヒート』ポスターセット

CRIから発売されるゲーム、『エアロダンシング』と『バギーヒート』のポスターを2枚セットで5名様にプレゼントしちゃうぞ。

6



Genkiイメージガールテレホンカード

Genkiの4代目イメージガールとなった田中美帆ちゃんのテレホンカードを5名様にプレゼント。16歳の美帆ちゃんをみんなで応援しよう！

7



acosisテレホンカード

今月号の巻頭特集で取材した、アコシスからテレホンカードを10名様にプレゼント。見るだけでも楽しいアコシスのホームページへ行ってみよう！

1月創刊号の当選者【敬称略】

1.バーチャファイター3tb
千葉県 市原浩二
愛知県 洞田竜児
島根県 木村国治
大阪府 山本剛詩
群馬県 角田太陽

2.GODZILLA GENERATIONS
大阪府 増田孝光
茨城県 櫻井真悟
広島県 菊地佳誉
千葉県 中田智也
東京都 島田祐樹

3.ペンペントライアイスロン
北海道 黒川誠之
北海道 浅田敬三
京都府 古沢毅
石川県 数田進也
神奈川県 土屋新次

4.July
北海道 早坂直樹
愛媛県 中岡誠二
高知県 渡辺美香
埼玉県 鈴木浩也
東京都 斉藤信之助

5.アーケードスティック
青森県 川口英樹
宮城県 永沼洋
愛知県 中田祐一
広島県 畠山遼
神奈川県 清水義弘

6.キーボード
千葉県 中橋研太郎
愛知県 美濃谷貴朗
兵庫県 上条正登
東京都 渡辺正希
三重県 野田祐希

7.ビジュアルメモリ
福岡県 間部哲郎
石川県 水橋優斗
京都府 森裕文
北海道 大滝孝温
東京都 山田光良

8.ドリームキャストグッズ
神奈川県 渡辺剛史
長野県 楠正史
北海道 河原秀治

9.貯金箱&マウスパッド
香川県 峰本健司
東京都 武石亜希子
大阪府 宇田川浩志
千葉県 鈴木孝俊
新潟県 大橋国生

10.マグカップ
神奈川県 増田英和

11.計算機
栃木県 高野裕美

12.『セガラリー2』キャップ
愛知県 中村謙一
宮城県 永浜康志
兵庫県 清山広幸

13.『戦国TURB』グッズ
大阪府 和喜田陽介

14.SONICテレカ
a-北海道 田村新大
b-岡山県 浜家哲則
c-千葉県 原田研一郎

15.『ビートマニア』テレカ
兵庫県 奥山晃有
大阪府 小川芳弘
岡山県 岡野修一
埼玉県 田上晶子
群馬県 村上祐二
東京都 阿部行宏
佐賀県 福田那美
富山県 会田順一
北海道 倉崎正道
千葉県 鈴木佐和子

16.『モナコグランプリ』キャップ
京都府 岸田友吾
大阪府 山本豪志
新潟県 岡崎和夫
東京都 前田優美子
東京都 本原晴臣
茨城県 立川陽子
奈良県 三上謙太
長野県 原川洋二
宮城県 笠原康太
岐阜県 佐々木純

17.せがた三四郎グッズ
静岡県 内山久美子

18.『サクラ大戦2』グッズセット
大分県 時松梨沙

19.『サクラ大戦』ポスター&扇子
兵庫県 文野景亮

20.『サクラ大戦』湯呑み
静岡県 小泉治
茨城県 芳賀勇治
山口県 田邉俊生

21.『サクラ大戦』提灯
埼玉県 下津佐育古
東京都 北村裕輔
大阪府 新開政信

22.ファミ通DCテレホンカード
山梨県 宮川幸嗣
北海道 奥岬秋実
千葉県 椛島秀文
高知県 横田江理
鳥取県 大石かおり
(ほか15名)

23.ファミ通DCオリジナルジャンパー
宮崎県 安井祐介
千葉県 上野謙介
東京都 中川幹夫

24.ファミ通DCオリジナルエプロン
茨城県 小下浩史
東京都 高橋美砂子
大阪府 山本康志

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選されたかたは、この号のほかの懸賞に当選できない場合があります。

ファミ通DC Dreamcast

次号予告

次号は
2月26日(金)発売
定価550円



特集
沈黙のサードパーティーを直撃!!

攻略・新作情報
- ●パワーストーン
- ●セガラリー2
- ●サイキックフォース2012
- ●ぷよぷよ〜ん



などなど、新情報や企画満載予定!?

お便り、次号の特集に対する意見など、すべてのあて先は
〒151-8024　(株)アスキー
ファミ通DC編集部「○○○」係

編集後記

●出る、出ない、延期……やっぱり出る……かな？　毎回毎回ドキドキさせてくれます。もうそろそろ心臓に悪いことはやめましょうよ。　(GEN)

●『セガラリー2』のネットワークプレーをさっきやった。とにかく超楽しい!!　助手席の気分でチャットに参加できるのも私好み!!!!!　(NORIKO)

●DC版『テトリス』が発売された。10年まえメガドライブ版が急遽発売中止になった日、私はたまたまセガにいて、その一部始終を見ていた。(JII)

●自宅用にドリーを購入。ポイントカードが溜まっていたので18800円。やはりこのくらいの値段だと手頃感がある。値下げはまだしないのかな？ (SIN荒沢)

●移籍をした年末に、はかないながらも掛け替えのないものを手に。人付き合いの下手な自分に接してくれた皆さんに感謝。やっぱ愛やね。　(田村)

●本誌前号の記事を参考にして、いまさらながら『グランディア』を購入、ちょっとずつ進めてます。『II』発売までに終わるのか？　(ちるぞう)

●4人での通信対戦を実現した『セガラリー2』。このまま技術革新が進めば、ゲームセンターが不要になるような日も来るのでしょうか？　(Izumi)

●セガのBBSが楽しい……。いろんなことが書いてあるので毎日チェックしてるけど、更新が早すぎてタイヘン。でも頑張って読むぜ！(Monchi)

●2種類の風邪を時間差でひいてしまった私。多忙の編集部内で2日も休んでしまいました。この場を借りてごめんなさいー。　(あさごろう)

●ここ1ヵ月間で3回も、シェイプアップガールズの梶原さんに(112ページ参照)会い、うーん感激っす。この仕事やってて良かったダス。　(おわリンゴ)

●新年早々風邪やインフルエンザが蔓延したけどみなさんはどうでしたか？　編集部も風邪と闘って……。(ファンレターを初めてもらったコブラ)

●誕生日にSCEの女性広報K.I.からプレゼントが贈られた。中身はカップラーメン2個……ギャグセンス皆無。さむいぜ石川！　(千葉ちゃん)

●子犬はたまらん。ぐりぐりさわってやると余計たまらん。編集部のビルの1階に繋がれていたときは、盗もうかと思ったわ。マジで……。(すけお)

●パチンコで30000円。部屋を掃除中、座椅子の下から20000円発見。懸賞でコーヒーメーカーが届く。'99年の滑り出しは絶好調です。　(太田マコト)

本誌の内容についての質問は、祝日をのぞく毎週火曜日から木曜日の午後2時から4時のあいだに。☎03･5433･7855まで。

Dreamcast



冒険への憧れが伝説の鍵となる・・・

●ドリームキャスト専用ソフト ●冒険活劇RPG

神機世界エヴォリューション

NOW ON SALE

¥5,800 +TAX

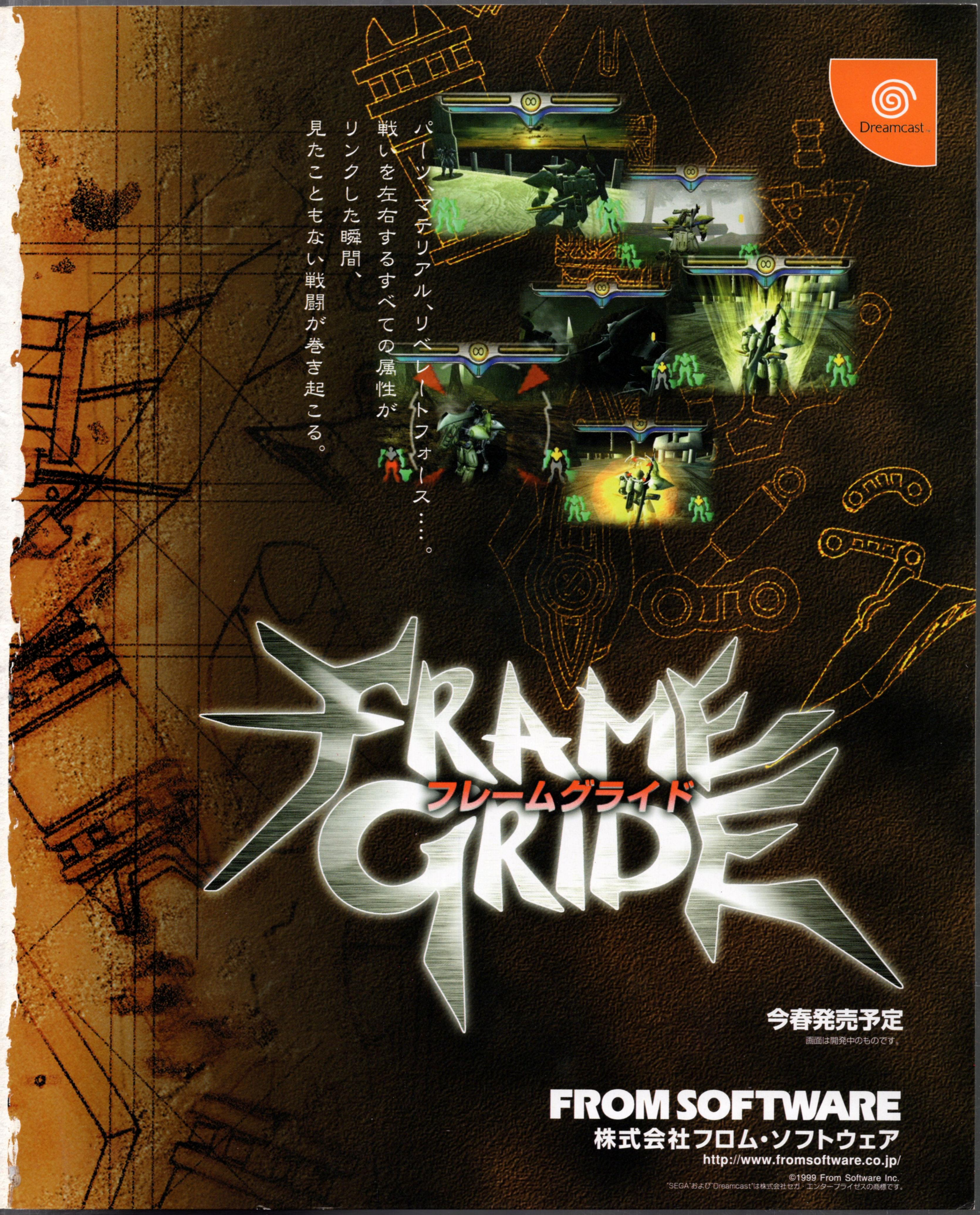


SEGA ESP STING

企画開発：株式会社セガ・エンタープライゼス/株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング/株式会社スティング
製造販売：株式会社セガ・エンタープライゼス/株式会社エンターテインメント・ソフトウェア・パブリッシング

セガ エンターテイメントユニバース http://www.sega.co.jp/ スティング http://www.sting.co.jp/ ユーザーサポート TEL:03-5613-7040(平日10:00〜16:30)


空前の戦闘が始まる。


Dreamcast
パーツ、マテリアル、リベレートフォース…。
戦いを左右するすべての属性が
リンクした瞬間、
見たこともない戦闘が巻き起こる。
FRAME GRIDE
フレームグライド
今春発売予定
画面は開発中のものです。
FROM SOFTWARE
株式会社フロム・ソフトウェア
http://www.fromsoftware.co.jp/
©1999 From Software Inc.
"SEGA"および"Dreamcast"は株式会社セガ・エンタープライゼスの商標です。

ファミ通Dreamcast March 1999.3
Dreamcast
平成11年3月1日発行 発行人 浜村弘一 編集人 浜村弘一
発行 株式会社セガ・エンタープライゼス 〒144-8531 東京都大田区羽田1-2-12 TEL03-5736-7111(大代表)
発売 株式会社アスキー 〒151-8024 東京都渋谷区代々木4-33-10 TEL03-5351-8111(大代表)
定価550円 本体524円
T1107873030550
PRINTED IN JAPAN 大日本印刷 ©ASCII 1999 雑誌07873-03